
62
המגזין לבידור ביתי ממוחשב
שובה של לארה קרופט
Tomb Raider 3
סקירות ענק של שתי
תערוכות המשחקים
ECTS JAMMA
אתרי משחקים באינטרנט
סקירות מוקדמות של משחקים
מצורף מוסף טיפים למשחקי מחשב
תמונת השער:
THE FIFTH ELEMENT
המחיר: 24.- ש"ח כולל מע"מ • באילת: 20.50 ש"ח • אוקטובר 1998

פעם ראשונה בישראל

הכל במכשיר אחד

העתיד אצלכם בסלון

* מערכת **DIVINE** מבוססת על מחשב פנטיום 2 במארז קוביה שחור ומיוחד. זהו מארז המתאים לקשט כל סלון וכל חדר.
* למערכת **DIVINE** יש אפשרות למסך ענק בין 29 אינץ ועד ל־38 אינץ ברזולוציה גבוה במיוחד.
* למערכת **DIVINE** יש מקלדת אלחוטית, בשיטת אינפרא־אדום, משקפי תלת־מימד, מודם לגלישה באינטרנט ויציאות לציוד היקפי מגוון הכולל מצלמות דיגיטליות לשיחות ועידה, סורקים אופטיים, מערכת סטריאו ועוד.
* מערכת **DIVINE** מצויידת בתוכנות שונות: אלבום תמונות דיגיטלי, תוכנת אירגונית לניהול יומן פגישות, ספר טלפונים, לוח שנה ועוד.
* מערכת **DIVINE** מאפשרת להתקין את כל משחקי המחשב החדישים ביותר.
* מערכת **DIVINE** היא פיתוח מקורי ובלעדי של **קורלטק** מחשבים.

קנה מחשב
קבל טיסה

ללא הגרלה

קנה מחשב פשוט

וקבל כרטיס טיסה

קנה מחשב במזומן

וקבל שני כרטיסי טיסה!

הגרלת פרסים:

פרס ראשון: כרטיס טיסה!

פרס שני: הקלטת DJ באולפן המקצועי של קורלטק

פרס שלישי: משחק מחשב

ענה על השאלה הבאה, שלח את התשובה והכנס להגרלת הפרסים! אין חובת קניה!

מנה לפחות 4 שימושים אפשריים במערכת DIVINE:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

קורלטק מחשבים: ת"ד 1937 גני־תקוה 55900 – טל. 03-5354581 – www.coraltech.co.il

תפריט ראשי

בשער: The Fifth Element
בפוסטר: MediEvil

פריק 2000 - המגזין לבידור ביתי ממוחשב

מו"ל: כתבי עת מובחרים בע"מ
עורך ראשי: רמי שיר
עורכת משנה: צביה שיר
יועץ מקצועי: עופר אלוני
משתתפים קבועים: אבי בן־נון, גיל גבעוני, עמית זהר, יואב גורדון, רן פילוסוף, מארק רוזנמן, גבי שושן
משחקים קבוע: אבי, איתן, אמיר, אשד, בנק, גיא, יובל, יוני, יניב, מיכאל, עומר, פיני, צביקה, צחי
צילום: גדי קונ'וקרו
עורך לשוני: ד. שביט
גרפיקה: נירה אלווד
שיווק: סיגל שמש
סדר: עליזה אור
כתובת המערכת: עקיבא איגר 8, תל־אביב

המען למכתבים: ת"ד 28110 תל־אביב 61280
מחלקת מודעות: טל. 03-6873635
מחלקת מנויים: טל. 03-6874267
מחלקת שיווק: 03-6873635
פקס: 03-5373906
דפוס: אופסט **"אצבעוני"**
הפצה לחנויות: "גד", טל. 03-6877056
דמי מנוי לשנה: 288.- ש"ח כולל דמי־דואר, אריזה ומע"מ.

פריק - שנה ו' * גליון 72 * אוקטובר 1998
ISSN 0792-9145

כל הכתבים שלנו פריקים אמיתיים בהחלט

שלום חבר'ה

זהו גיליון 72 של פריק. מה זה אומר? במילה אחת - יומולדת. נכון, לא המספר הכי עגול כמו עשר, חמישים או מאה. סתם שש. באוקטובר 1992 יצא הגיליון הראשון של פריק.

מאז, מדי חודש, אנו מביאים אליכם את מיטב החדשות מהעולם כולו, עם סקירות אמינות של משחקים. אנו לא חוששים לומר את האמת הכואבת על משחקים כושלים. אנו גם לא שוכחים לפרגן למשחקים טובים ובעיקר למשחקים מתוצרת ישראל. וכמובן, לא לשכוח את כל הסקופים. למשל, הסקופ של החודש חושף את תאריך התחלת השיווק של הפלייסטיישן 2!

את הגליון הזה ערכנו במתכונת קצת שונה מהרגיל. תמצאו בו יחסית מעט כתבות ומעט סקירות של משחקים. כל הכתבות גדולות מאד ובשפת המקצוע "מגזיניות". נתחיל עם כתבת היומולדת. כתבה זו בוחנת כמה מהמשחקים שהשפיעו הכי הרבה על תעשיית משחקי המחשב, החל במשחק הראשון, מלפני 27 שנים!

מול 27 שנות היסטוריה אנו מעמידים את הווה ואת העתיד כאחד. שתי סקירות נרחבות על תערוכות משחקים שהיו בחודש ספטמבר באנגליה וביפן. בסקירות אלו נקטנו בגישה שונה מהרגיל. במקום למלא עמודים ברשימה ארוכה של משחקים, הבאנו לכם הצצה אל האווירה של התערוכות ואל הדברים הבולטים והחשובים שבהן. שימו לב לפתיחה "המאמרית" של כל כתבה. בפתיחה יש ניתוח של מצב שוק המשחקים והאווירה השוררת בו כיום.

לארה קרופט שוב תופסת כתבת ענק. עלמת־החן, הגברת הראשונה של תעשיית המשחקים, מאיימת להכות שוב במסכי המשחקים. מה צפוי לנו במשחק שיצא, בלי הבטחות, בחודש הבא?

שימו־לב, שהתפיסה המגזינית, המלווה את הגיליון הזה, באה לידי ביטוי בתמונות גדולות מהרגיל. לא רק קוביות קטנות של מסכי־המשחקים. ולמרות הכל, לא התאפקנו והבאנו לכם גם כמה סקירות קצרות, כמו תמיד, של משחקים חדשים ומשחקים שיגיעו אלינו בקרוב.

האם הגישה החדשה מוצאת־חן בעיניכם? מה עוד אתם רוצים לראות ולקרוא בעיתון? בבקשה, תתיחסו יפה לסקר הקצר המופיע בעמוד 15. התשובות שלכם מאד חשובות לנו, כדי להמשיך ולבסס את "פריק" כעיתון משחקי המחשב המוביל בישראל גם בעתיד.

העורך - רא'

חדשות אוקטובר 1998

מזל טוב לפלייסטיישן

החודש הפלייסטיישן חגג את יום־הולדתו השלישי. מומחי שיווק ומומחי משחקים כאחד מתפעלים מההצלחה של המכשיר בכל רחבי העולם. אין מדינה אחת בה המכשיר אינו נחשב לחזק ביותר. יחס המכשירים בינו לבין הנינטנדו־64 הוא כשש לאחד. כלומר, על כל מכשיר נינטנדו יש בעולם שישה מכשירי פלייסטיישן!

אבל הסקופ האמיתי שלנו: היכונו לחודש אפריל 1999! בחודש זה יחל השיווק של הפלייסטיישן 2 ביפן! בסתיו 1999 המכשיר יגיע גם לארצות־הברית, לאירופה ולישראל! (בתמונה תרשים משוער!)



ההצלחה האדירה של הפלייסטיישן מהווה השראה לכל יצרני המסופים. אין ספק, שסגה למדה היטב את מערך השיווק של סוני לקראת השקתו של הדרימקאסט בחודש הבא ביפן!

ביום־הולדתו השלישי של הפלייסטיישן כבר מדברים על יורשו ועל מתחריו העתידיים. שוב, להערכת מומחי המשחקים, למכשיר הזה כבר אין עתיד של ממש בשוק.

ואיך חוגגים יומולדת למכשיר? כל האנשים שעומדים מאחורי ההצלחה של הפלייסטיישן בילו בעיר ההימורים לאס־וגאס, במסיבה זוהרת ונוצצת במיוחד. במסיבה זו פגשנו את פיל האריסון, סגן הנשיא של סוני באמריקה, שהסכים להשיב על מספר שאלות:

שאלה: הפלייסטיישן חוגג את יום־הולדתו השלישי, האם המכשיר כבר מיצה את עצמו?

תשובה: בהחלט לא. מרבית המשחקים מנסים לנצל את העוצמה הגרפית של הפלייסטיישן. מעט משחקים מנצלים את המעבדים שלו לצרכי בינה מלאכותית מתוחכמת או ליצירת אפקטים קוליים מרשימים. למרות זאת, קשה למדוד הישגים טכנולוגיים במשחקים כי כל משחק שונה באופיו ובמטרתו.

שאלה: האם יש משחקים, שהיית רוצה לראות על הפלייסטיישן, שעדיין לא זכה להתיחסות?

תשובה: שאלה נהדרת. אישית הייתי שמח לראות משחק טוב באמת בסגנון של טאמאגוצ'י. משחק שבאמת מנצל את העוצמה של המכשיר בכל המובנים של צליל וגרפיקה, עם סביבת מחיה אמיתית. משחק, שהחיה שלו באמת תחיה בתוך המכשיר.

שאלה: יש משחק שאתה אוהב במיוחד?

תשובה: אני "חולה הגה" ולכן אני משוגע על Gran Turismo.

שאלה: מה דעתך על הדרימקאסט של סגה?

תשובה: אני אשיב על השאלה בעוד כמה חודשים, אחרי שאראה את המכשיר ואשחק עליו. עכשיו, המספרים היבשים מעידים רק על הפוטנציאל האפשרי.

שאלה: אולי אתה יכול לספר לנו משהו על הפלייסטיישן 2?

תשובה: אני יכול, אבל אני לא אעשה זאת...

שאלה: כאשר הפלייסטיישן נולד, העולם עבר לגרפיקה פוליגונית. עכשיו העולם עובר לשיטת הווקסלים. מה דעתך על טכנולוגיות אלו?

תשובה: לדעתי העיקר זו המטרה. המטרה פשוטה - שהמשתמש, שהשחקן בכלל לא ירגיש שהגרפיקה נוצרה על־ידי המחשב. שהתחושה תהיה של עולם ממשי ומציאותי. אין לי ספק, שכל טכנולוגיה חדשה תעשה צעד נוסף לקראת אותה המטרה.

שאלה: האם זה יחייב להשתמש באמצעי זיכרון גדולים כמו DVD?

תשובה: מאד יתכן ומאוד הגיוני.

שאלה: האם יש משחקים, שידהימו אותנו בקרוב?

תשובה: אני מציע לחכות ל־Metal Gear Solid ול־Final Fantasy VIII. כמובן, שיהיו עוד הרבה משחקים נהדרים אחרים. כל שם שאני אזכיר עלול לעשות לי בעיה אם לא אזכיר שם של משחק אחר.

הוקינס מזהיר

טריפ הוקינס, האיש שהביא לעולם את ה־3DO התראיין לאחרונה למגזין היוקרתי EDGE. במהלך הראיון הוקינס התיחס להצלחה ולכשלון של מסופי משחק חדשים: "אני נמצא בשוק משחקי הטלויזיה מאז ראשיתו. בתקופה זו נכנסו לשוק לפחות 200 מכשירים. מתוכם ניתן למנות את ההצלחה על כף יד אחת. הסיכוי להצלחה לא הכי בטוח. לא צריך להתפלא אם מכשיר חדש ומבטיח לא יקלט בשוק." האם הוקינס שולח מסרים ורמזים לסגה ולדרימקאסט החדש שלה?

זהירות: מחשב נייד!



מנהל התעופה דיווח, שתקלה ארעה ברביעי בספטמבר השנה, במטוס מדגם בואינג 747 אשר המריא מנמל התעופה היתרו בלונדון. התקלה ארעה במערכת הניווט האוטומטי של המטוס והוא נחת זמן קצר לאחר ההמראה. מומחים של חברת התעופה האוסטרלית קאונטס אומרים, שהתקלה ארעה בגלל הפעלת מכשיר אלקטרוני, ככל הנראה מחשב נישא, טלפון סלולרי או גיים־בוי. בעבר כבר דווח על תקלות שונות במערכות המטוסים בגלל מכשירים אלקטרונים שונים. חברות תעופה רבות לא מאפשרות להשתמש במכשירים אלו במהלך הטיסה.

ערוץ המשחקים

זה קורה בצרפת: כמו שיש ערוץ מוסיקה (MTV) עכשיו יהיה גם ערוץ של משחקי טלויזיה. הערוץ הוקם תוך שיתוף פעולה בין Infogrames Entertainment ובין ערוץ הטלויזיה הצרפתי Canal Plus. הערוץ ישדר חדשות, סקירות, ביקורות, ראיונות וכתבות תחקיר. מקימי ערוץ השקיעו בו כשמונה מיליון דולר והם מצפים להרבה מאד פרסומות...

הפלייסטיישן הוזל באנגליה

המחיר של הפלייסטיישן באנגליה ובעצם בכל אירופה הוזל. המחיר החדש הוא 99 ליש"ט במקום 129. חשוב לציין, שמעתה המכשיר נמכר עם ידית משחק אחת בלבד אבל, זוהי הידית המבוקשת והחמה, ה־Dual Shock. אגב, גם בארץ כבר יש חנויות המוכרות את המכשיר במחירים זולים יותר ומומלץ לעקוב אחר המבצעים של רשתות השיווק ושל החנויות.

Dream DVD

סגה עומדת להוציא לשוק היפני מערכת קריוקי מיוחדת, המבוססת על החומרה של הדרימקאסט. המערכת מאפשר להשמיע תקליטורי DVD ולשיר יחד עימם. בנוסף, המערכת מאפשרת להוריד קובצי צליל מהאינטרנט...

ריגול תעשייתי

חברת TopWare הגרמנית תבעה לדין את אלקטרוניק־ארטס באשמת "ריגול תעשייתי" והפרת "הסכמי חשאיות". לטענת החברה, אלקטרוניק ארטס ניצלה לרעה את החומר שנמסר לידיה בשעת משא־ומתן כדי להוציא סידרת משחקים דומה ובמחיר זהה. התביעה המשפטית הוגשה בגרמניה ועד כה לא התקבלה לידנו תגובתה של אלקטרוניק ארטס.

הסכמי הפצה

* חברת המשחקים LucasArts חתמה על הסכם הפצה בינלאומי עם חברת Activision. ההסכם כולל את כל המשחקים החדשים של החברה גם לפי.סי. וגם לפלייסטיישן. ההסכם כולל 46 מדינות באירופה ובאפריקה ובהן גם ישראל. חדי העין שביניכם יקלטו מיד, שהמשמעות של הסכם זה, שחברת הד־ארצי תיבא לארץ את משחקי של LucasArts.
* חברת Interplay חתמה על הסכם הפצה עולמי ובלעדי למשחקים של Fox Interactive. גם חברת Interplay משווקת בארץ על־ידי הד־ארצי.

הקניה הושלמה

חברת אלקטרוניק ארטס השלימה את רכישתה של ווסטווד. בחודש שעבר חשפנו את מכירת החברה. החודש דווח על הסכום אותו שילמה אלקטרוניק ארטס - 122 מיליון דולר.

הקלאסיקה של סגה

סגה החלה לשווק את אוסף הקלאסיקות שלה לפי.סי. האוסף כולל את המשחקים Sega Rally Championship, Virtua Squad ו־Worldwide Soccer. מחיר האוסף, בחו"ל, רק 15 דולר!

מסע הקניות של Eidos

חברת המשחקים Eidos ממשיכה לצבור עוצמה. לאחרונה היו שמועות, שהחברה מתכננת לרכוש את Psygnosis, שהיא למעשה חברת בת של סוני. העיסקה הזו עדיין לא נחתמה. לעומת־זאת, החברה כבר רכשה את Crystal Dynamics.

האמנם יש קונה ל־Cendant?

לפי השמועות, חברת Cendant תמכר בקרוב לחברת Lagardere Group. זוהי חברת השקעות גדולה, המגלה עניין בתעשיית משחקי המחשב.

שושינקאי – נדחה!

מדי חודש נובמבר נינטנדו עורכת את תערוכת הקניינים הגדולה שלה בטוקיו. תערוכה זו נקראת שושינקאי. השנה לא תערך תערוכה. בנינטנדו נמסר, שהתערוכה נדחתה לפחות עד לחודש מאי 1999! האם פרושו של דבר, שלנינטנדו אין שום דבר חדש להציג לקהל הפריקים בעולם? אופס... זה לא נעים!

עוד דחיה ל־64DD



נינטנדו הכריזה על דחיה נוספת בשיווק ה־64DD לפחות עד אמצע שנת 1999! הידיעה התקבלה בזעם רב אצל כל חובבי נינטנדו. לא נמסרה סיבת הדחיה הנוספת. צרכנים רבים כבר הודיעו לנינטנדו, במכתבים חריפים, שלגביהם המכשיר פשוט מת ואין טעם להוציא אותו בכלל!

הגיים־בוי הירוק

נינטנדו הוציאה מהדורה מיוחדת של הגיים־בוי פוקט באופן בלעדי לרשת החנויות טויס'אר'אס. המיוחד במהדורה, שהמכשיר צבוע בירוק. המכשיר יצא במהדורה מצומצמת. למה ירוק? כנראה כדי לעורר קינאה אצל החברים, שאין להם מכשיר כזה. וכפי שהפתגם אומר: "ירוק מקינאה..."

חדשות דרימקסאט



* NEC ו־Videologic הכריזו, שסגה תשתמש בטכנולוגית ה־Power VR 2 בדרימקאסט. טכנולוגיה זו היא מהמובילות כיום בתחום הגרפיקה בעולם.
* בסגה מתכננים למכור מיליון מכשירי דרימקאסט ביפן בלבד במשך החודש הראשון להשקת המכשיר, כלומר מה־23 בנובמבר 1998 ועד ל־1 בינואר 1999! בהצלחה.
* סגה ממשיכה לחלק ערכות פיתוח ליצרניות משחקים ברחבי העולם. רק החודש כבר הוכרזו שני משחקים נוספים.
* ו... השיווק של הדרימקאסט נדחה! אבל... אפשר להרגע! השיווק של המכשיר נדחה בדיוק בשבוע כדי לעמוד בקצב הביקוש של ההזמנות המוקדמות. סגה הודיעה "בשמחה" על הדחיה. למרות זאת, מומחי שיווק טוענים, שדחיה זו עלולה להזיק מאד לסגה. הסיבה לכך, שרשתות שיווק גדולות כבר יצאו במסעי פרסום על האפשרות לרכוש את המכשיר. הקהל עלול לאבד את האמון בסגה וברשתות אלו.
* ובינתיים, סגה ממשיכה להפיץ תמונות של המכשיר החדש. תמונת החודש: הדריקאסט פוער את פיו לקבלת הדיסקים...

ציפור שחורה

"ציפור שחורה" הוא שם הקוד של חברת מוטורולה למסוף הבידור הביתי אותו היא מפתחת. בהצהרה לעיתונות נאמר: מדובר במכשיר המתאים לכל צרכי הבידור הביתי, המבוסס על מכשיר הטלויזיה. הוא כולל מחשב־רשת, מודם, תמיכה בפורמטים כמו ג'אוה ו־HTML, עם מערכת הפעלה ידידותית.

המלחמה בפיראטים

נינטנדו רשמה הישג גדול החודש, כאשר הצליחה לסגור מפעל ענק ליצור חיקויים זולים לנינטנדו־64 ולשיכפול לא חוקי של משחקים. נינטנדו שיתפה פעולה עם משטרת פרוגאוי ועם שלטונות המכס של מדינה זו הנמצאת בדרום־אמריקה. המוכסים הצליחו לתפוס 5000 מכשירים דמויי נינטנדו־64 בהם הותקנו מעבדי 8־ביט מיושנים. נשיא נינטנדו בארצות־הברית אמר: "אנו משיך להעסיק חוקרים פרטיים, שיזהו את מפירי החוק וישתפו פעולה עם המשטרה ועם הממשלות של מדינות שונות בעולם."

אגב, בארץ משווקים מכשירי 8־ביט בצורה הדומה מאד לפלייסטיישן של סוני!

רוצים פרסים

צ'אנס תומאס, המפיק המוסיקאלי של סיירה, הגיש עצומה לאקדמיה לאומנויות בה הוא דורש הכרה במוסיקה הנכתבת למשחקים. צ'אנס דורש, שפרסי הגראמי היוקרתיים יוענקו גם למלחינים ולמנגינות המלוות משחקי מחשב איכותיים.

פרס הגראמי מוענק מדי שנה ליצירות מוסיקאליות מובחרות. פרטים על הפרס ועל האירגון תמצאו באינטרנט:

http://www.grammy.com

רצח מזעזע

רצח מזעזע ארע בחודש שעבר בארצות־הברית. ולאדימיר פוקהילקו, אישתו ובנו נדקרו באכזריות. סביר להניח, שידיעה קשה זו לא היתה מתפרסמת כאן אלמלא פוקהילקו היה שותף של אלכסי פאג'יטנוב, הממציא של הטטריס. פוקהילקו נחשב למומחה לגרפיקת תלת־מימד ממוחשבת.

עד לרגע פרסום הכתבה לא נמסר לנו הרקע לרצח ואם הרוצח נתפס.

בארבי בראש



סקר שפורסם החודש בעיתון ניו־יורק טיימס מצביע, שהמשחק Barbie Collection נמצא בראש מצעד המכירות אצל הבנות. לפי הסקר, חמישית משוק משחקי המחשב לבנות נשלט על־ידי הבובה בורוד.

Spyro מארח את Crashes



תקליטור המשחק Spyro the Dragon, שיצא החודש לפלייסטיישן כולל גירסת הדגמה של Crash Bandicoot 3. המשחקון מאפשר להטיס את קוקו, אחותו של קראש, על אופנוע־ים. כדי להכנס למשחקון, במסך הפתיחה של Spyro החזיקו לחוץ את L1 ואת המשולש. המשחק המלא יצא בחודש הבא.

כל מי שמחכה ל־Quake III ודאי מותש מעשרות משחקי יריות במבט של גוף ראשון, המגיעים מדי חודש אל החנויות. כך או אחרת, כשהטרוריסטים הגדולים בעולם עושים בלגאן רק קבוצת לוחמים אחת יכולה לעשות משהו בעניין...

Rainbow Six



משחקים אלו פשוט משכפלים את הרעיון ללא מקוריות. בדרך־כלל לא שווה אפילו להסתכל עליהם. כאשר מרענן בסגנון, חשוב להבליט אותו במיוחד. Rainbow Six הוא משחק מבית היוצר של הסופר הנודע טום קלנסי. המשחק מבוסס על הספר Rainbow 6 של טום קלנסי, העוסק במלחמה נגד הטרור וביחידת־עילית בה נמצאים הלוחמים הטובים בטובים ביותר.

זהו משחק קצת שונה, קצת יותר מקורי ובהחלט שווה כמה מילים טובות. אז שים לרגע אחד בצד את Unreal, אל תחשוב על Quake III ותתרכז במשחק הזה. זהו שילוב מיוחד של משחק פעולה עם אסטרטגיה.

גיבור המשחק הוא איש קומנדו ימי העובד על פרויקטים בינלאומיים חשובים. בין המשימות שלו יש פרוק פצצות, שיחרור בני־ערובה וחיסול אויבי־ציבור.

מבנה המשחק מנסה להיות מציאותי. זה בא לידי ביטוי בכמה נקודות חשובות: ראשית־כל - מה שעומד לרשותך בתחילת המשחק ילווה אותך עד הסוף. כלומר: לא צריך לחפש כלי־נשק, לא צריך לחפש תחמושת כי פשוט אין! האויב אינו אידיוט, שישאיר לך כל־מיני כלי־נשק באמצע החדר וגם לא מחסניות של תחמושת. לפני שתצא למשימה תצטרך לבחור את כלי־הנשק המתאים ביותר, החל מנשק קל ועד לנשק כבד. בתחמושת תצטרך לחסוך. מי שמבזבז נשאר בסוף בלי כלום... יש משימות, שצריך לבצע בשקט וחוכמה. יריה אחת מיותרת, פרושה רעש של יריה שיזעיק את כוחות האויב. ואז, המשימה פשוטת התפשלה לך כי ירו וחיסלו אותך, או שהפצצה ופעלה והתפוצצה, או שחיסלו את בני־הערובה אותם באת להציל. לכן, חשוב לבצע את המשימות בדיוק ובקפידה סופר מקצועית!

בהשוואה למשחקים בסגנון הזה, זהו משחק מאד נקי. אין בו הגזמות מטורפות והעיקר, הדם לא משפריץ על המסך ולא נוטף ממנו במנות־יתר לערפדים. כאשר תחסל את היריב, או כאשר הוא יחסל אותך, הגוף יפול על הארץ בצורה מוחשית מאד. אין איברי־גוף המתעופפים לכל עבר ואין אפקטים גרפים מזעזעים ומבחילים מכל סוג אחר. מראות להם הורגלנו מימי Doom מצד אחד ו־Mortal Kombat מצד שני, אין כאן!

ולמרות הגישה העדינה יחסית לאפקט "הדם", יש במשחק כמה תמונות קשות. מספר פעמים קרה לי, שחלק מאנשי הצוות חזרו מהמשימה כשהם פצועים, גופם מנוקבים בחורי כדורים והדם ניגר מהם.

צורת המשחק מתחלקת לארבעה חלקים - תדרוך והבנת המצב, בחירת אנשים וכלי נשק וחילוקם לקבוצות, אסטרטגיית תקיפה וכמובן... הקרב עצמו!!!

תדרוך והבנת המצב: לפני כל משימה מסבירים לך מה קרה! (משום מה...), והמפקד שלך מסביר לך מה לעשות ומה הן המטלות שלך במשימה, ואת המשך התקדמות העלילה. מסופר על קבוצת טרוריסטים שנקראת "פיניקס גרופ" ושמשהו מדליף להם מידע על Rainbow 6 צורת התקפה וזמן ההתקפה), בגלל המרגל המשימות נהיות יותר קשות וגם צריך לבצע משימות שעוזרות לגלות מיהו המדליף. יותר מזה אני לא אגלה!!! הערה: ישנן עוד קבוצות טרור אך הפיניקס גרופ היא המרכזית.

בחירת אנשים, כלי נשק וחלוקתם לקבוצות: Rainbow 6 היא קבוצת הלוחמה בטרור הטובה בעולם, לכן יש בה אנשים מכל העולם (כן, גם מישראל), לכל דמות יש התמחות (תקיפה, אלקטרוניקה, חומרי נפץ ו־Recon) ולישראלית (כן, זאת אישה - ושלא תחשבו שאני איזה שוביניסט) היא תחת הקטגוריה של Recon (שלמעשה אין לי מושג מזה - אפילו בדקתי במילון אוקספורד ואין) ישנן עשרים דמויות שונות. לכל דמות יש את היסטוריה והנתונים עליה (בלה בלה בלה...), לאחר בחירת הדמויות שיהיו במשימה (מקסימום שמונה) נותנים לכל אחד מהדמויות כלי נשק וכלים אחרים שאותם הם יצטרכו כדי לסיים את המשימה, ישנם רובים כמו M-16 ויש אקדחים כמו ה־Bareta עם או בלי משתיק קול, רימונים ורימוני־סנוורים, ישנם גם אפודי־מגן שיכולים לעזור להסוואה לפי צבעם וגם להציל את חייכם (משום מה). גם יש מכשיר שבעזרתו ניתן לשמוע פעימות לב דרך הקיר וכך אפשר לדעת אם יש מישהו בצד השני. המשחק הוא מאד מציאותי לכן צריך לחשוב קצת לפני שלוקחים

את הכלי נשק. לא ניתן להשתמש באומניות לחימה או במכות כל שהן, כי כל האויבים חמושים ואם תרוצו לתת להם אגרוף הם יתקעו כדור לכם 9 מ"מ בראש לפני שתספיקו להתקרב אליהם. לאחר מכן מחלקים את הדמויות לקבוצות (מקסימום 4), עד 4 אנשים בקבוצה.

אסטרטגיית תקיפה: שלב זה ושלב התקיפה הם השלבים הכי קריטיים להצלחת המשימה. בשלב זה מופיע מפה של איזור ההתקפה (כמובן אם יש יותר מקומה אחת גם זה מסומן), על המפה מסומן היכן יש אויבים ידועים, מיקום אפשרי של אויב, מיקום של בני־ערובה, חפצים מסויימים ועוד... על המפה מסמנים את הנ.צ.ים (נקודת ציון) שיהיו בדרך, לנ.צ. יש שתי מטרות במשחק: ראשית, שיהיה לך יותר קל להגיע למטלה שלך. שנית, שהקבוצות שהמחשב משחק ידעו לאן ללכת. (אפרט בהמשך על הקבוצות)

כאשר המחשב משחק את הקבוצות שלו הוא פשוט מתקדם וממשיך במשימה, הוא לא יחכה לך, לכן ניתן להשתמש בארבע סוגי קודים שונים שיתנו אות לקבוצה להמשיך במשימה מנ.צ. מסוים, דבר זה שימושי כאשר לוצים לתקוף בית משני כיוונים בו זמנית, אתה נמצא בצד אחד והקבוצה השניה בצד שני, נותנים את האות ונכנסים.

ההתקפה: האקשן של המשחק! המשחק בנוי בממשק שמוכר לנו מדום או מדיוק ניוקם, אבל כאן זה הרבה יותר מדויק ומרשים. קודם-כל צריך לזכור שהמשחק הוא מאד מציאותי, לכן כדול אחד כבר יכול להרוג אתכם (תשכחו מאלפי יריות ופצצות מקופסאות פלא שפתאום מעלות לכם את הכח), כמובן שכמה שאתם יותר פצועים (ירייה במקום פחות קריטי) הריצה יכולה להיות יותר איטית ואחוז הדיוק של הירייה יורד. כאשר מתקיפים צריך להיות על לזחול כי מכל חול יכול להיות אויב שראה אתכם ומתחיל לירות, לכן צריך לנוע לאט אבל לדעת גם מתי לרוץ. צריך לזכור שכשרצים אחוז הדיוק של הירייה פוחת וכשהולכים לאט מהרגיל אחוז הפגיעה עולה. במשחק יש גם מצב של צליפה שבו ניתן לעשות זום כדי שיהיה יותר קל לפגוע, כמובן שלרובה יש מיני-סקופ יותר טוב משל אקדח לכן הזום שלו יותר טוב, זום הוא בין הדברים החשובים ביותר המשחק, ניתן לצלוף בעזרתו באויבים בלבה לפני שהם רואים אותך, וגם ניתן לצלוף באנשים דרך החלון או אנשים שנמצאים בקומה אחלת.

האפשרות של משחק רב־משתתפים מעולה. המשחק בנוי מארבעה קבוצות של ארבעה לוחמים. בסך הכל (למי שלא יודע את לוח הכפל) ניתן לשחק עד 16 שחקנים, ראש בראש או תוך שיתוף פעולה. במקרה שאין מספיק שחקנים אנושיים, המחשב נותן גיבוי בעזרת הבינה־המלאכותית שלו. לוחמים



המשך בעמוד הבא



המשחק: Rainbow Six
המכשיר: פי.סי. ותואמיו
שיחק: עמית

גרפיקה - 85%

הגרפיקה עוצבה בסגנון של מרבית משחקי הסגנון. המראה הכללי מנסה להיות אפל, קר ומפחיד. אין במשחק ליטרים של דם טרי. בגרפיקה עצמה יש כמה באגים קטנים ומעצבנים. למשל, אם אתה עומד יותר מדי קרוב לקיר את עלול להשאר תקוע בו...

צליל - 80%

המוסיקה סבירה לחלוטין. שוב, כמו הגרפיקה, המוסיקה מנסה להעביר את המסר המקפיא והמצמרר, משהו בסגנון של סרטי־מתח. האפקטים הקוליים נשמעים כאילו שלפו אותם מדיסק של דגימות־קול.

רמת קושי - 75%

הממשק של המשחק פשוט ונוח. תוך שעה לערך תדע מה עושים וכיצד. סביר להניח, שפריקים מנוסים יזדקקו אפילו לזמן קצר יותר. חלק ממשימות קצת מתסכלות. בגלל שאין אפשרות לאסוף תחמושת, צריך לערוך תכנון אסטרטגי מדויק לכל משימה. יש משימות, שתצטרך לחזור אליהן מספר פעמים! לאחר שתכיר את המשימה, תוכל לבצע אותה לבדך ללא כל גיבוי של עוד אנשי צוות...

אורך חיים - 85%

המשחק מקבל את אורך החיים האמיתי שלו בזכות האפשרות של משחק רב־משתתפים. כאן, בעזרתם של חברי צוות אנושיים ומיומנים, ניתן לשחק במשך שעות. אני גם מניח, שתוך זמן קצר רשת האינטרנט תתמלא בעוד מפות ובעוד משימות, שרק יתרמו לאורך חיי המשחק.

ציון כולל - 83%

הניסיון להפוך את המשחק למאד מציאותי קצת פוגע בהנאה. לדעתי האישית, הפריקים של הסגנון לא מחפשים רק את האלמנטים המציאתיים מאד אלא גם את הכיף. את האפשרות לירות לכל עבר ללא אבחנה, את האפשרות להנות מאפקטים גרפיים ואפקטים קוליים מוגזמים. זו הנאה, הדומה קצת לצפיה בסרטי פעולה. ולמרות הכל, זהו משחק טוב, שיספק לכם שעות של הנאה.



דעה שניה

המשחק: Rainbow Six
המכשיר: פי.סי. ותואמיו
שיחק: צביקה

גרפיקה - 90%
גרפיקה מאד יפה ומאד מרשימה ומדויקת, אך יכלו להשתמש ב־3DFX.

צליל - 100%
צליל ראליסטי לחלוטין!!!

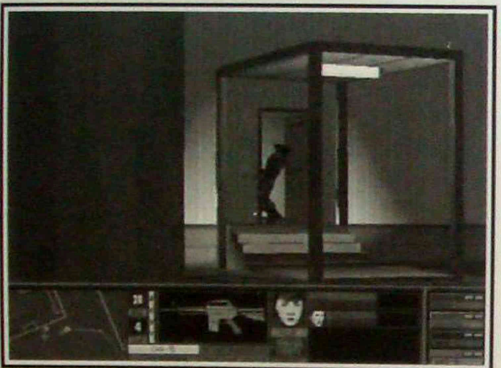
רמת משחק - 90%
מאד נוח, אבל זה לא 100.

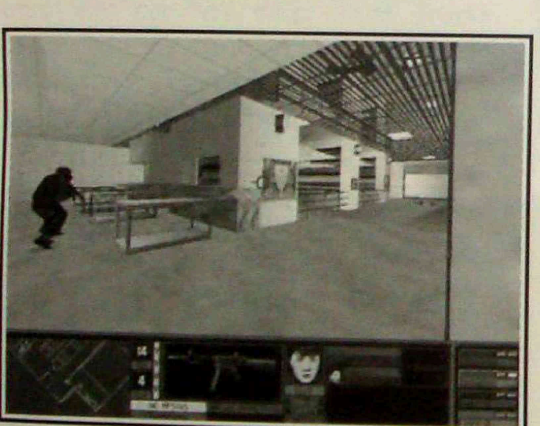
אורך חיים - 120%
מאד ממכר! צריך להיזהר ממנת יתר!

ציון כולל - 97%
משחק שהעלה את רמת המשחק התלת־מימדי לרמה ראליסטית. בין המשחקים הטובים ביותר ששחקתי!!! מומלץ בחום למי שמחפש אתגרים חדשים!

באינטרנט:
את המשחק, באפשרות של רב־משתתפים, ניתן לשחק דרך אתר המשחקים של מיקרוסופט:
http://www.zone.com
האתר של החברה:
www.redstorm.com







ממוחשבים יעילים למדי, הם צלפים טובים ולא מזיק שילכו אחריכם. אם תהרג במהלך המשימה פשוט תוכלו לשחק את אחד הלוחמים הממוחשבים. כאמור, הם לוחמים טובים אך אין להם את הדימיון והתעוזה של שחקנים אנושיים. הם פועלים בצורה מאד מכנית, מאד צפויה מראש. המצחיק הוא, שלוחם ממוחשב עלול ללכת לאיבוד במהלך המשימה, להתקע בשלב קודם ואז לך תמצא אותו...

השחקנים יכולים לתקשר ביניהם דרך מכשירי האלחוט. קשר זה מאפשר לתאם עמדות ופעילות מבצעית כמעט כמו במציאות. ואם במציאות לא מתנהגים ככה אז לפחות בסרטי הקולנוע ובספרים של הסופר הנודע טום קלנסי. ניתן לבקש גיבוי מאחד השחקנים האחרים, לתכנן התקפה חזיתית על מעוז היריב, איגוף היריב מכל הצדדים ועוד.

היריבים, לרוב קבוצות של טרוריסטים אכזריים, ינסו להתנהג בצורה די מציאותית. אין כאן אינסוף מחבלים המסתובבים באופן חופשי לאורך פרוזדורים אינסופיים. במקום זאת, יש כאן מעט מחבלים הפועלים בשיטה הגיונית. רובם, ברגע שישמעו אותך או יבחינו בך, ירוצו להפעיל את האזעקה. חלק מהם ירוצו לחסל את בני־הערובה או לפוצץ את מטען החבלה אותו באת לפרק. רק חלק מהמחבלים ימהרו לעברך וינסו לחסל אותך בכמה יריות.

במשחק יש כמה באגים קטנים ומטופשים, בעיקר במשחק הרב־משתתפים. הבאג "הקלאסי" של המשחק, שדמות של אויב מופיעה על מסך אחד אך לא על המסכים האחרים. התוצאה, שאתה ממהר לחסל את היריב ולמעשה פוגע באחד מחברי הקבוצה שלך! "תאונות עבודה" כאלו מרובות במיוחד במשימה 7!

מעצבן נורא, שבמשחק הרב־משתתפים אין מפות ואין תדרוך משימה. צריך להכנס למשימה ולנסות להבין לבד את המטרה, לאן ללכת, איפה אתה נמצא וכדומה.

חסר במשחק כלי־נשק שקט, למשל חרב או פיגיון, שתאפשר לשסף את האויב בשקט ובלי לבזבז תחמושת יקרה. כזכור, הסכין נחשב לנשק הבסיסי במרבית משחקי הפעולה בסגנון זה. אחרי שנגמרת התחמושת אפשר לנסות להתמודד מול היריב עם הסכין, בתקוה שמצליחים להתגנב מאחוריו בשקט...

לסיכום, זהו משחק פעולה טוב. כל מי שאהב את המשחקים האחרים בסגנון בהחלט צפוי לאהוב אותו. מאד מציאותי, מאד נקי. סביר להניח, שאפילו מבקרי המשחקים, המנסים לטעון כנגד "הדם", הפעם ישארו בשקט יחסי.

הקלטת לוהטת

תחילת שנת תשנ"ט עמדה במרכזה של קלטת בת ארבע שעות בקירוב בה נראה הנשיא האמריקאי קלינטון. תוכן הקלטת אינו מעניין אותי. גם לא מעניין אותי אם הוא שיקר או לא, אם הוא צריך להתפטר או לא וגם אם ידיחו אותו או לא. אותי מעניין דבר אחד: איך מורידים קלטת וידיאו מהאינטרנט? **מאת: יואב גורדון**



הכל בגלל פוליטיקה

מי שרוצה לראות קטעי וידיאו על המחשב לא יכול סתם לתקוע קלטת לתוך המכשיר וללחוץ על הכפתור "PLAY". בעולם המחשבים יש מספר פורמטים של שמירת קובצי וידיאו. אגב, המונח המקצועי של קובץ וידיאו הוא "מדיה זורמת" ובאנגלית פשוטה: Streaming Media. כך או אחרת, כאשר תגיעו לאתרים בהם יש קובצי וידיאו, תמצאו פורמטים שונים ומשונים. הנפוצים ביותר הם AVI, QuickTime ו־Mpeg (לא לבלבל עם פורמט התמונות בעל השם הדומה מאד Jpeg). ברוב האתרים יש קישור (LINK) לאתר ממנו ניתן להוריד את תוכנת ההקרנה.

ולמה הכל בגלל פוליטיקה? לא בגלל החוקר המיוחד סטאר ולא בגלל קלינטון. הכל בגלל, שאף אחד לא מוכן לוותר על הפורמט שלו. כל אחד מקווה, שהוא ינצח והפורמט שלו ישלוט בעולם. ואז, כאשר הוא יהיה בעל הכוח הוא יהיה גם בעל הכסף. במילים פשוטות, כאשר כולם יעבדו לפי שיטת וידיאו מסויימת, מפתח השיטה יהנה מהרבה מיליוני דולרים של תגמולים.

ניתן לכם ניחוש אחד: מי החברה המנסה להשתלט על שוק הוידיאו? אמת, מיקרוסופט. חברה זו מחלקת בחינם את תוכנת הקרנת הסרטים שלה כחלק מובנה בתוך סביבת "חלונות 98". זהו קרב מאד דומה לזה שתנהל על השליטה באינטרנט עם חלוקת החינם של הדפדפן "האקספלורר".

כבר עכשיו, יאמר לרעת כולם, שהאיכות שלהם היא לא כמו הצפיה בטלויזיה. מדובר בטכנולוגיות צעירות שיש להן ביקוש ולכן גם הרבה מקום להתפתח.

ושוב פוליטיקה

בטח, כאשר התחברתם לאינטרנט, חשבתם על חיבור מהיר וטוב. חיבור ISDN בעל רוחב פס של 128K, לא? אבל אז התחילה המהומה במשפחה: זה יקר, זה קו טלפון מיוחד שעולה יותר כסף... לבסוף נפלה ההכרעה: חיבור אינטרנט רגיל בעזרת מודם 36K או 56K. וכך, מצאתם את עצמכם עם חיבור סביר אך לא מהיר. חיבור כזה בהחלט מאפשר לכם להוריד קטעי וידיאו אך לא ממש לצפות בקטעים בזמן אמיתי.

לטובת הפוליטיקה המשפחתית והכלכלה הביתית הנבונה נאמר דבר אחד: הצפיה בקטעי וידיאו דרך האינטרנט מטושטשת, איטית, קופצנית, זעירה, צבעים מרוחים ועוד. יתרונה הגדול: לא צריך להקליט את התוכנית בזמן, לא צריך למהר הביתה בדיוק לשעת ההקרנה בטלויזיה וגם לא צריך כבלים עם CNN או כל ערוץ אחר. הקובץ באינטרנט זמין בכל רגע ובכל מקום בעולם. נכון, צריך לדעת מאיזה אתר להוריד אותו אך לשם כך קיימים מנועי החיפוש השונים.

משברים טכנולוגיים

הבעיה הראשונה העומדת לפניכם היא כמובן סוג החיבור. בעלי חיבור מהיר יוכלו להוריד את הקבצים במהירות ובקלות. בעלי חיבור איטי יצטרכו להמתין במשך שעות ארוכות. בעלי חיבור מהיר, יתכן שיצליחו לראות את קטעי הוידיאו אפילו בזמן אמיתי אם כי באיכות מאוד בינונית.

הבעיה השניה נקראת בפי המומחים "צואר הבקבוק". תשתיות האינטרנט וקווי הטלפון בעולם עדיין לא ערוכים כדי להעביר את עוצמת הוידיאו לכל בית ברחבי העולם. לטענת מומחי האינטרנט, אנו רחוקים כדי 5 עד 10 שנים עד היום בו נוכל להתחבר לאינטרנט ולראות וידיאו בזמן אמיתי ובאיכות גבוהה. כך למשל, לא נהיה תלויים בלוח המשדרים של ערוצי הטלויזיה. נתחבר לערוץ ונצפה בכל תוכנית בכל שעה בה נבחר.

בעיית השרתים. בעיה השלישית קשורה לספקי האינטרנט ולמנהלי האתרים. תוכנות חזקות ומחשבים חזקים, שיוכלו לעמוד בלחץ הכבד של קובצי הוידיאו עדיין לא זמינים. הסיבה העיקרית לכך היא כסף. מחשבים כאלו מאד יקרים ודורשים השקעה רבה. כל עוד לא יהיו מספיק צרכנים (כלומר גולשי אינטרנט), שידרשו את הוידיאו, לא יהיו משקיעים שיקימו אתרים כאלו. מצד שני, הגולשים לא ידרשו את הקבצים שלא קיימים...

הבעיה המשמעותית היא כמובן, אחידות הפורמט. אמנם זה לא מסובך להתקין במחשב מספר תוכנות שונות, אבל זה בהחלט מעיק.

טלויזיה "לא כבקשתך"

מרבית סרטוני הוידיאו קיימים על רשת האינטרנט עדיין קצרצרים. מדובר בקטעים המציגים משחקי מחשב, רגעי השיא של חדשות היום, קטעים מתוך סרטי קולנוע (הרבה מאד סרטים כחולים), קליפים של מוסיקה ועוד. אף אחד מאלו אינו סרט באורך מלא. מדובר בקטעים של כמה דקות בלבד.

זמן רב יעבור עד שרשת האינטרנט תספק "טלויזיה כבקשתך". כלומר, טלויזיה בה נוכל ממש לבחור כל סרט וכל תוכנית עלי־אדמות. עד אז, נסו להסתפק במה שיש. למשל, בסרט הקלאסי "סיוט בבית הלבן" - או מופע האימים של הנשיא ביל קלינטון.

בחזרה לפוליטיקה

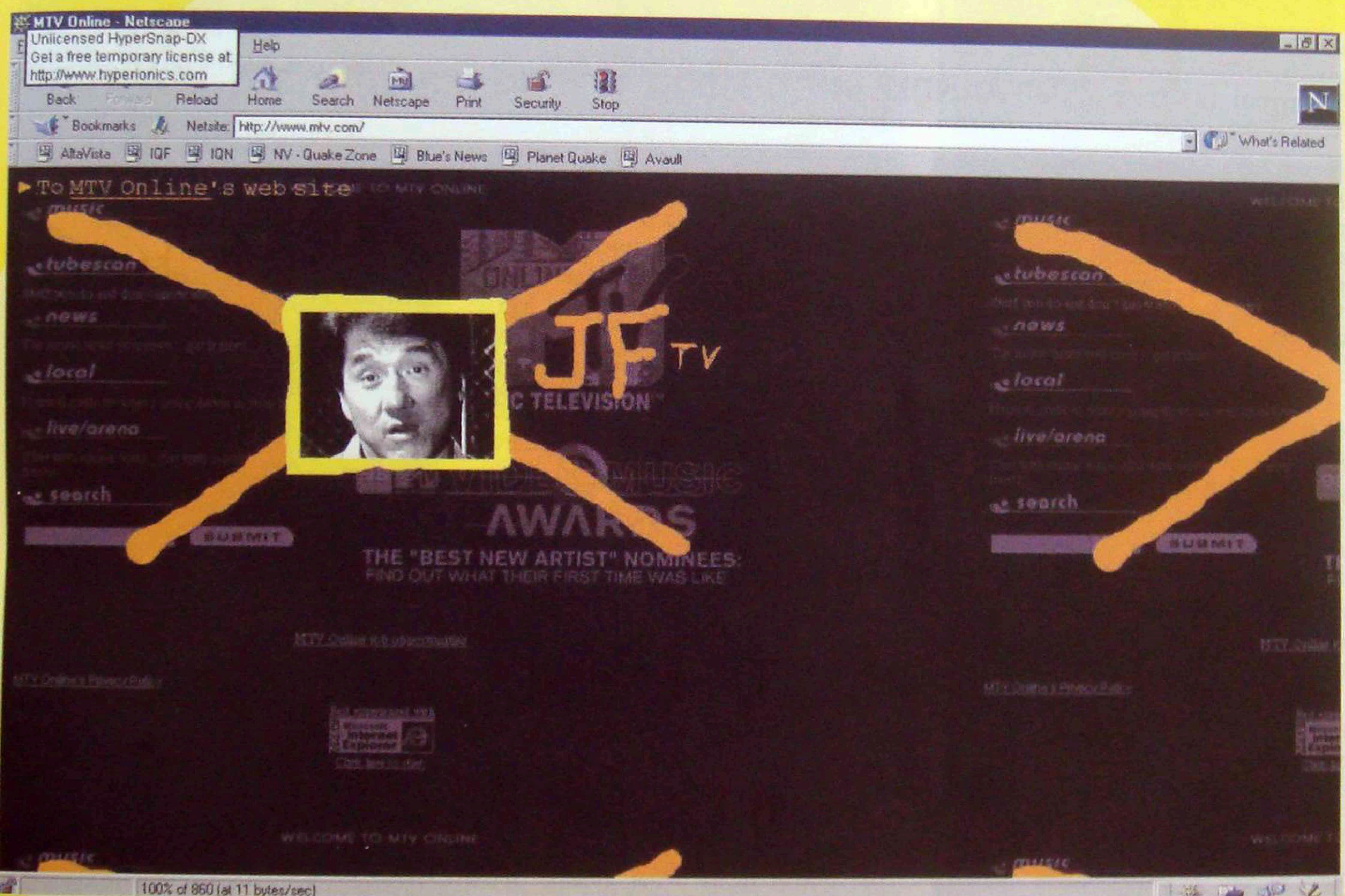
שתי תוכנות הוידיאו החזקות ביותר כיום:

http://www.real.com/products/player/index.html

http://www.microsoft.com/windows/mediaplayer/download/default.asp

הזמן הצהוב

המדור לכתובות אינטרנט בנושאי משחקים: חדשות אינטרנט, תוכנות ציבוריות, גירסאות הדגמה, בוחני ביתא וכל מה שמעניין אתכם. זמן הורדת הקבצים מהרשת על אחריותכם בלבד!



הפריצה

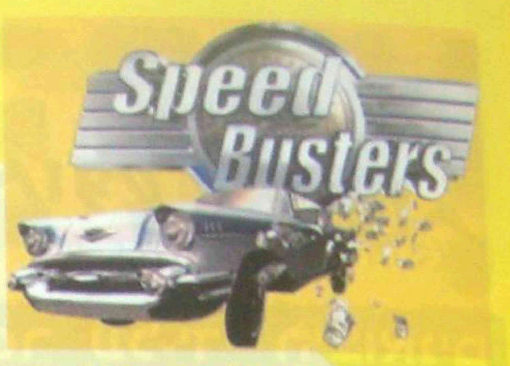
אתר האינטרנט של ערוץ המוסיקה **MTV** נפרץ החודש על־ידי האקרים. **יניב פלדמן** היה מספיק זריז כדי לתפוס את הרגע ההיסטורי. לפניכם תמונת המסך של האתר הפרוץ! מנהלי האתר הזדרזו לתקן את הפריצה תוך כשמונה שעות.

שתיים בלילה



חברת 2AM Games השוכנת בארץ הקודש, מאפשרת לשחק חינם במבחר גדול של משחקי אינטרנט ובהם פוקר, שש־בש, שחמט, דמקה וגם משחקי מלחמה ואסטרטגיה.

http://www.2am.com/lmainframe.asp



SpeedBusters

חברת Ubisoft פתחה את אתר למשחק SpeedBusters. האתר כולל את גירסת הדגמה של המשחק. המשחק עצמו אמור לצאת בשבועות הקרובים.

http://speedbusters.com

Navy Seals



Navy Seals, משחק חדש העוסק ביחידת עלית של הקומנדו ימי, יצא בקרוב. בינתיים תוכלו לקבל עליו מידע דרך אתר האינטרנט שלו.

http://www.navyseals.net

NeverWorld



חברת Dynamic Adventures מפתחת משחק תפקידים חדש. באתר שלה כבר כול גירסת הדגמה שלו.

http//:nwdemo.cjb.net/

Timelapse

חברת Barracuda הכריזה על פתיחתו של האתר Timelapse Online. האתר כולל מידע מוקדם על המשחק, מידע על גזעי החייזרים, על התרבויות השונות ועוד.

http://www.barracuda-gssm.com/timelapse/home.htm

Mystic Isle

נפתח האתר של משחק התפקידים Mystic Isle. האתר כולל את המידע המקובל כמו תמונות, פרוט עלילה וכדומה. האתר כולל לוח־מודעות לתגובות של השחקנים והגולשים.

http://www.cerberusgames.com/mysticisle

Giants



האתר של המשחק כולל עוד תמונות, למי שסקרן לראות איך ענקים נראית באמת...

http://www.planetmoon.com

Hercules And Xena: Alliance Of Heroes

אתר של זינה והרקולס, המשחק ולא סדרות הטלויזיה, מזמין אתכם לתחרות קטנה. עליכם למצוא את כוכב הזהב ואז השם שלכם יופיע בפרק הבא של המשחק... בהצלחה.

http://www.XenaHercules.play.net

Rage of Mages



חברת Monolith Productions מאפשרת להוריד את גירסת ההדגמה של משחק Rage of Mages.

http://www.rageofmages.com/

Space Strategy

צוות הפיתוח של Kozaar מוכן להקשיב לכם. האם יש לכם רעיונות מקוריים למשחק אסטרטגיה בחלל? מדובר במשחק הפועל בסביבת האינטרנט. אם יש לכם רעיונות, גלשו אל האתר והשאירו הודעה...

http://www.spacestrategy.com

Messiah

Messiah הולך להיות אחד המשחקים החשובים ביותר. האתר של המשחק כולל מידע מתחדש על כלי־הנשק, דמויות, עלילה ותמונות.

http://www.messiahpress.com

Tiberian Sun

Westwood פתחה באופן רשמי את האתר של Command And Conquer: Tiberian Sun. האתר כולל חדשות, תמונות־מסך, תמונות ועוד. מטרת האתר לעדכן את השחקנים בתוספות שיצאו למשחק ובהמשכים שמחכים לו.

http://www.tiberiansun.com

Heavy Gear II

האתר של אלקטרוניק ארטס מאפשר הורדה של קובץ גדול למדי ובו גירסת ההדגמה של Heavy Gear II. באתר תמצאו גם גירסת הדגמה קלה יותר של Need For Speed III.

http://www.ea.com

Total Annihilation Universe

האתר של Total Annihilation עבר שיפוצים קלים ועכשיו הוא נפתח מחדש. האתר כולל חדשות, ראיונות, סקירת מפות ויחידות ועוד.

http://www.tauniverse.com/

מפות חדשות ל־MechCommander

מיקרופרוז העלתה מפות חדשות לאתר של MechCommander. המפות נקראות Industrial Strike והן מתרחשות בשמונה אזורי תעשייה עליהם תצטרכו להשתלט.

http://www.mechcommander.com

Flight Unlimited III

בגיליון הקודם בישרנו על המשחק, עכשיו אנחנו מבשרים על פתיחת האתר הרשמי שלו. באתר תמצאו את כל המידע הקיים עד כה לגבי המשחק.

http://www.lglass.com

The Pure Wargame

The Pure Wargame הוא משחק אסטרטגיה חדש המפותח על־ידי Steve Magestro, ממעצב המשחקים לשעבר של QQP. למיטב ידיעתנו סטיב מחפש בוחני ביתא למשחק החדש לו. כתובתו: rebiactive@aol.com

הגיע הזמן

משחקים שהגיעו ממש החודש לחנויות

לוח הזמנים והמידע המופיע כאן נמסר על-ידי היבואנים

PAL
The Fifth Element



חובבי סרטי הפעולה שביניכם ודאי זוכרים את ברוס וויליס והסרט The Fifth Element.

מאד כצפוי, הסרט הועבר אל תעשיית משחקי הטלויזיה. חברת קאליסטו הצרפתית עשתה את העבודה והביאה אותו אל הפלייסטיישן. המשחק מורכב על בסיס ההצלחה של הסרט. עליכם לחבר ארבעה אלמנטים שונים כדי להציל את האנושות.

בעיקרון זהו משחק פעולה רווי באקשן מהסוג שרבים מכם אוהבים. המשחק מתרחש בניו־יורק של שנת 2213 בה שורר תהו ובהו מוחלט.

בעקרון, זהו משחק יריות, המשלב בתוכו עוד כמה אלמנטים של טיסה ומרדפים.

המשחק הגיע החודש בגירסת הפאל למכשירי הסוני פלייסיישן.

ציון כולל - 82%

FreeSpace

הד ארצי מולטימדיה משווקת בימים אלו משחק מלחמה חדש ומסעיר. "פתאום וללא כל אזהרה השמיים התמלאו בשיבנים האכזריים... הם תוקפים והורסים כל דבר שנקרא בדרכם. סביר להניח שהם לא ינסו ליצור קשר. הם לא מגיבים למסרים ששלחנו להם. הטכנולוגיה המתוחכמת שבידם תיקח לנו שנים לפתח והיא המפתח להמשך הקיום שלנו.

כטייס ותיק ב"כוחות הגלקטיק" המונח מלחמה מוכר לך היטב. אבל כשאתה נפגש פנים מול פנים בפעם הראשונה עם האויב אתה מתחיל להרגיש משהו שונה. האורות בחללית כבו.

פתאום אתה רואה מולך את ספינת הדגל של השיבנים. הבטן שלך מתכווצת מרוב פחד - ואז זה מתחיל גדודי חיילים יוצאים מהחללית מתקרבים אליך וצורחים..."

זוהי ההתחלה של המלחמה הגדולה ואם מעניין אותך ההמשך אתה מוזמן לשחק ב־FreeSpace!

מאפיינים נוספים:

* 30 משימות לשחקן בודד.
* 20 משימות למשחק רב משתמשים.
* יותר מ־14 ספינות חלל מדהימות עם תאורה דינאמית, רמת אנימציה גבוהה ברמת דיוק מדהימה - ממש כמו הדבר האמיתי!
* שלושה יצורי חלל שונים שלכל אחד יש את נקודות החוזק והחולשה שלו. טקטיקות ייחודיות, חלליות וסוגי לחימה משלו.
* התחרה מול עד 12 מחבריך הטובים באינטרנט. תוכל גם לשלוח הודעות קוליות בזמן אמת תוך כדי משחק.

ציון כולל - 89%

Mortal Kombat 4

המשחק הראשון בסדרת מורטל קומבט שווק לפני יותר מ־4 שנים ומאז התפתחה סביבו תעשיה שלמה שכללה משחקי המשך, בובות ואפילו סרט קולנוע.

SHINNOD, היריב הרשע שהובס בפר[...] הקודם, מצליח לברוח מהכלא וכעת צרי[...] להביסו פעם נוספת. המשחק, המאפשר [...] רמות קושי, מפגיש את השחקן עם 15 דמויו[...] ביניהן 7 דמויות חדשות ו־8 דמויות מוכרו[...] (RAIDEN חוזר!), שלכל אחת מהן ביצועים [...] מכות ופעלולים הייחודיים לה.

כיאה לגירסה חדשה ועדכנית, מנצל המשח[...] טכנולוגיות חדישות, ומשתמש בנקודת מב[...] ממצלמה תלת ממדית, המשתנה בהתאם למיקו[...] הלוחמים. האנימציה של הדמויות חלקה והתנועות מציאותיות וזורמות בחופשיות.

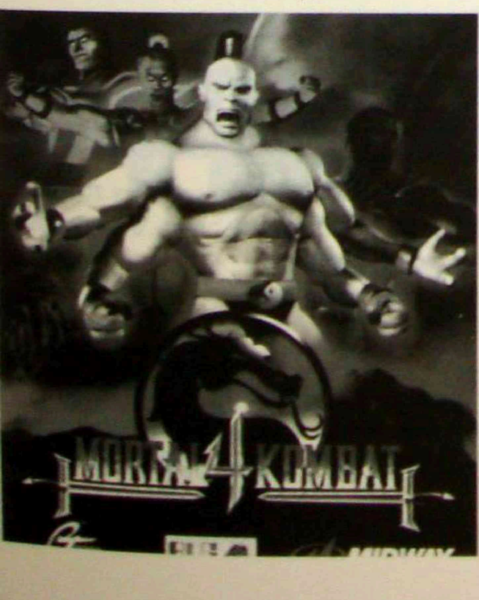
מלבד החידוש התלת מימדי, מצטיין המשח[...] בחידושים נוספים ביניהם: אפשרות לשח[...] בטורניר, בקרבות 2 על 2, שליפת כלי נש[...] סודי וקטעי וידאו קצרים לכל דמות.

מלבד הגרפיקה, מצטיין מורטל קומבט 4 באפקטים קוליים מרשימים ביניהם: עצמו[...] נשברות, ברך מכופפת, ראש נחבט ברצפ[...] ועוד, המעצימים את חוויית המשחק.

דרישות מערכת: פנטיום 133 מגהרץ ומעל[...] חלונות 95, 42 מגהבייט זכרון פנימי, סי.די.רו[...] מהירות מרובעת, כרטיס קול וכרטיס מסך תומ[...] ב־DIRECT 3D.

מחיר מומלץ: 199 ש"ח.

ציון כולל - 75%



סקר יומולדת

לרגל הארוע החשוב של השנה, יום־ההולדת השישי של פריק, אנו עורכים סקר קוראים. בין המשיבים לסקר (לא בין המתחנפים), יוגרלו עשרה משחקי מחשב, שלושה משחקי פלייסטיישן ושלושה משחקי נינטנדו־64!

תן ציון לכל מדור: 0 - אין דעה

לפני שאתה רץ לתת ציונים לכל מדור, כדאי שתחפש אותו בעיתון ותתיחס לכתבה הספציפית בגיליון זה. לעיתים, שמות המדורים מופיעים בתחתית העמוד, ליד מספר העמוד. ראה גם את ההפניה שלנו בעזרת המספרים שבסוגריים.

מדור	ציון
חדשות	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
דבר־העורך	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
הזמן הצהוב	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
מדור אינטרנט	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
הגיע הזמן (14)	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
סקירת משחקים חדשים	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
מעבדת הטיוטה (משחקים עתידיים)	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
מעבדת החומרה (23)	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
פריק אחר (חדשות בצחוקים)	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
פיצוצים (לוח המודעות)	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
משחקי ספורט (33)	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
פינת הקולנוע (32)	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
סקירת תערוכות מחו"ל	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
אוטוטו	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
מוסף הטיפים	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין

דברים שהכי כיף לקרוא

דרג את שלושת הדברים שהכי הכי נהנית לקרוא בגיליון זה:

1. ....
2. ....
3. ....

האם יש דבר, לדעתך, שכדאי להוסיף או לשנות במדורים השונים?

1. למשל את שיטת הציונים: כן/לא
2. ....
3. ....

מה דעתך על...

הגרפיקה	0, גרועה, סבירה, בינונית, טובה, מצוינת
השער של העיתון	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
הפוסטר	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין
סגנון הכתבות	0, גרוע, סביר, בינוני, טוב, מצוין

האם היית רוצה לקרוא בעיתון גם:

1. כתובות אינטרנט, שלא קשורות למשחקים? (למשל טבע, מדע, בידור וכדומה) .... כן - לא
2. מאמרי השוואה בין סוגי חומרה? (מודמים, מדפסות, מסכים וכדומה) .... כן - לא
3. פתרונות למשחקי מחשב ישנים מאד? .... כן - לא
4. מדור למשחקים קלאסים (אולדיז)? .... כן - לא
5. סיפור מתח בהמשכים? .... כן - לא
6. מדור קומיקס? .... כן - לא
7. מצעד להיטי המשחקים בארץ ובעולם? .... כן - לא
8. ראיונות עם מפתחי משחקים? .... כן - לא
9. סקירת לומדות? .... כן - לא
10. מדור לשפות תיכנות? .... כן - לא

האם יש דברים (או מדורים) נוספים אותם הייתי רוצה לקרוא?

1. ....
2. ....
3. ....

עכשיו ספר לנו קצת על עצמך

(פרטיך האישיים יאפשרו לנו לשלוח אליך את הפרס, אם תעלה בהגרלה)

שם: .... משפחה: ....
רחוב: .... מספר: ....
ישוב: .... טלפון: ....
גיל: .... האם אתה מנוי? כן/לא

איזה מכשיר יש ברשותך?

❍ פלייסטיישן ❍ נינטנדו־64 ❍ סאטורן ❍ סופר־נינטנדו ❍ מגהדרייב ❍ גיים־בוי ❍ גיים־גיר ❍ מגאסון ❍ אחר (פרט):

האם יש ברשותך מחשב פי.סי.? כן/לא

מעבד: 386 486 586 686 286 במהירות: .... מגהרץ

מודם: כן/לא

האם יש חיבור לאינטרנט? כן/לא

האם יש לך צורב דיסקים? כן/לא

האם היית מוכן להוסיף 10 ש"ח בחודש כדי לקבל עם "פריק" תקליטור? כן/לא

שימו־לב: ניתן לשלוח צילום של עמוד זה כדי לא לפגוע בעיתון.

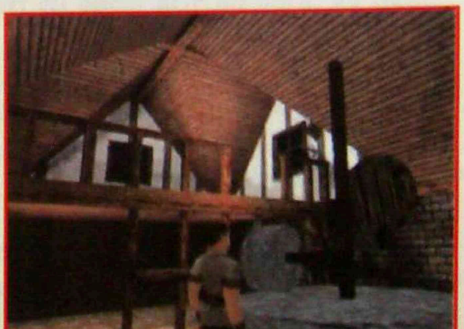
King Quest 8
Mask of Eternity

"משימת המלך" היא ללא ספק משפחת המלכות של תעשיית משחקי המחשב בכלל והקווסטים בפרט. משחק השמיני בסידרה, שהחלה בשנות השמונים המוקדמות, מביאה לנו הרפתקאה בעולם תלת־מימדי.

מאת: אשד אלוני



כל פרק בסידרת "משימת המלך" מעורר הרבה ציפיות. חברת סיירה מחשיבה את הסידרה, לקלאסיקה ולספינת הדגל שלה. רוברטה ויליאמס, האשה החזקה מאחורי הסידרה, משקיעה שוב ושוב מאמצי־על כדי לחדש ולשפר את הסגנון. למרות זאת, בהיסטוריה של "משימת המלך" היו כמה נפילות וכמה אכזבות. המטרה של המשחק הוא



להחזיר את היוקרה לז'אנר משחק ההרפתקה, האהוב מאד עלי ועל רבים אחרים. בנוסף, סיירה מנסה לשפר את תדמית הסידרה, שכאמור די נפגעה בשנים האחרונות כתוצאה ממשחקים די בינוניים באיכותם.

הסיפור מתחיל בעיירה קטנה בדוורטי. לרוע המזל, דווקא בעיירה זו מתרחש קסם נורא והרסני, המחלק את מסכת הנצח לחמישה חלקים והופך את כל מי שנמצא בעיר לאבן.

כמובן שמדובר בכולם מלבד אדם אחד - אתה! אתה נכנס לדמותו של הגיבור הצעיר קונור, המוכרח לאחד מחדש את חלקי המסכה, כי אם יש תקווה שזה יחזיר את התושבים מהמצב המאובן שלהם.

לאורך כל המשחק אפשר להרגיש מעין "דה־ז'אוו", כלומר - כאילו כבר היינו פה פעם. המשחק שומר על העיצוב הכולל של הפרקים הקודמים בהבדל קטן: מנוע תלת־מימד חדש



יספק הנאה כפולה. הכל: העצים, הסלעים, ואפילו הצפרדעים נראים בתלת־מימד. בנוסף, הרקעים פעילים לכל דבר: ניתן לכרות עצים, לדחוף סלעים, ומי שמתעקש יוכל לדחוף גם את הצפרדעים... פעולות אלו נעשות בעזרת החרב החדה שלך. (האם זה מזכיר לכם להיט תורן אחר? למשל Final Fantasy VII?)

עצמים תלת־מימדיים הם לא הדבר היחיד





המלהיב.

המפות: המפות של המשחק ענקיות, ומעודדות לחקור לתכנן. המפות המפורטות יוצרות אוירה מציאותית. אזורי הביצות הם דוגמה מושלמת.

אנימציות: האנימציות מצוירות בצורה ריאליסטית וקפדנית, כפי שאנו מצפים מהציירים של סיירה.



אלמנטים מיוחדים: יש תוספות של צללים, מפלצות, והדברים המרגיעים כמו המים, והמחממים שהם עשן, ואש וכמובן עוגות הקרח הגדולות.

דרישות מערכת פנטיום MMX 200, כרטיס תלת־מימד (Direct 3D או 3Dfx), כונן סי.די. רום X12 ורצוי כרטיס־קול עם מערכת איכותית לסאונד עשיר.

המשחק אמור לצאת לשוק בימים הקרובים.

שלום כתה א'

מזל טוב! פריק בן שש! אפשר לומר, שפריק עולה עכשיו לכיתה א'. ביום זה פריק מתחיל ללמוד היסטוריה (הוא בבית־ספר למחוננים גאונים), לכן היום אני עורך סיכום על המשחקים שהכי השפיעו על המשחקים של היום, כמובן יהיו כאלו שלא יסכימו איתי על הכל, אבל זו בעיה שלהם (הא הא הא!)

מאת: צביקה צ'רני

מי זוכר!

המחשבים הראשונים היו שונים בהרבה מכל מה שמוכר לנו היום. הם לא בדיוק היו מחשבים שנועדו למשחקים ולגלישה באינטרנט. מחשבים אלו נועדו בעיקר לתכנות ולישומים מדעיים כבדים. המחשב הראשון בעולם, אגב, פותח על־ידי חברה קטנה, שנקראת היום IBM. המחשב של חברה זו פותח על־ידי הממציא הולריית ומטרתו היתה - עריכת מנין האוכלוסין הגדול בארצות־הברית. שימושי מחשב אחרים היו למשל, פיתוח פצצת האטום ושיגור חלליות אל הירח. המתכנתים ישבו במשך שעות על גבי שעות רק כדי לכתוב מלה על גבי המסך. כדי לכתוב תוכנה בפי.סי. נאלץ המתכנת לדעת שפת מכונה (כל הקשקושים שיש בקבצים, (זו דרך מאד מסובכת ומדכאת!

עם הזמן התפתח האסמבלר והשפות העיליות (למשל Basic). למרות זאת, המחשב האישי של IBM או תואמיו, לא הגיעו לרמה של מסופי הטלויזיה של Atari (שעדיין יש לי אחד כזה) Sega או Nintendo, אך עם השנים התפתחו השפות העיליות וגם הטכנולוגיה ואיתם משחקי המחשב. כיום, מחשב אישי מספק ביצועים טובים בהרבה מאלו של מסופי המשחק.

פעם: XT וה־286 המהיר עם 16MHz!! היום הפנטיום 400MHz וה־500MHZ המהיר, כאשר כבר מבטיחים לנו מעבדים מהירים עוד יותר.

פעם EGA, VGA, וה־SUPER VGA! - היום Matrox G200! Voodoo 2 12MB!

ואת ההשוואה הזאת אפשר להמשיך הרבה זמן... רובכם כיום אומרים, אאא... זה היה לפני מאה שנה אבל זה לא היה מזמן, לפני עשר שנים שיחקנו Commander Keen והתפעלנו מהגרפיקה האדירה!

אבל מה השפיע? אלו משחקים שינו והשפיעו על המשחקים של היום?

בכתבה זו אנסה להזכיר רק חלק קטן ומזערי מתוך אלפי משחקים! ההתנצלות נאמרת כבר עכשיו!



המשחק הראשון באמת

Computer Space נכתב על-ידי **נולאן בושנל** בשנת 1971 (לפני 27 שנים) זהו משחק ה־Arcade הראשון. נולן בושנל, למי שאינו יודע, הממציא את האטארי!

משחקי הפעולה:

Wolfstein: המשחק שהרעיש את העולם במטרתו הצודקת - חיסול הנאצים! כידוע לכולם משחק זה מאד הצליח, והצלחתו גרמה לרעש גדול בשל מטרתו, העולם אמר שמשחק זה מעודד אלימות ויכול להתפרש כך שכל הגרמנים נאצים, אך זה לא הפריע להורים לקנות לילדיהם את המשחק וליהנות ממנו תוך כדי חיסול הנאצים. (תמונה למעלה)

Doom: אין הרבה מה להגיד על משחק זה: אלימות, מוות, דם וכמובן הורים ואנשים מודאגים דיברו על עידוד לאלימות, וגם כאן זה שום דבר לא עזל והמשחק הצליח מאד, אך חשוב לציין שהמשחק הצליח עד כדי כך שכל החברות התחילו ליצר משחקי פעולה תלת־מימדיים, בניסיון לעבור את הצלחתו של Doom. (תמונה למטה)



המשך בעמוד הבא

Duke Nukem 3D: משחק הפעולה התלת-מימדי היחיד שניתן להשוות אותו להצלחתו של Doom. המשחק לא שינה הרבה בתחום המשחקים כיום אבל הוא הפיל את האגו של חברת ID עד כדי בושה!

אסטרטגיה:



Dune 2: חברת Westwood (כמובן) עשתה את משחק האסטרטגיה המצליח מאד הראשון, מאז Dune 2 כמעט כל משחקי האסטרטגיה בזמן אמת נראים כמעט אותו דבר, המשחק כבש את העולם בז'אנר חדש. (תמונה למעלה)

Command & Conquer - Tiberian Dawn: חברת Westwood (זה מתחיל להרגיז) עשתה את משחק האסטרטגיה המצליח ביותר C&C, כבש את העולם בזכות סרטוני הקישור שלו, הגרפיקה החדה (יחסית לתקופה) והממשק המהפכני של המשחק. המשחק מאד השפיע על המשחקים של היום, במיוחד בממשק שלו, הרבה חברות מנסות היום לפתח משחק אסטרטגיה שיהיה לו ממשק נוח כמו של C&C, אך בינתיים ללא הצלחה גדולה. מאז שיצא C&C כל חברה בעלת תקציב מינימלי ניסתה את מזלה בתחום משחקי האסטרטגיה, ולא הרבה הגיעו לפירסום והצלחה.

קווסטים:

חברת Sierra: בקטגוריה זו החלטתי להתחיל עם שם של חברה, אני בטוח שכולכם מבינים למה. בעבר Sierra הייתה הקווסטים! היא החברה הראשונה שעשתה משחקי קווסטים וממשיכה עד היום בהצלחה גדולה בתחום זה, כולנו יודעים שהיא פשטה את הרגל אך זה היה בגלל השקעה גדולה מידי במשהו שנכשל!



King Quest: קינג קווסט 1 הוא הקווסט הראשון שיצרה חברת סיארה (תסלחו לי שאני כותב בעברית נמאס לי לעבור כל שניה לאנגלית!) המשחק זכה להצלחה גדולה, למרות שאז עוד היה צריך לכתוב את הפקודות כמו להיכנס לחדר וכדומה, אך זה לא הפריע לאף אחד, זה היה שיא הטכנולוגיה של אז בתחום המחשבים. אגב, יש טענה, שהמשחק הזמן במיוחד על־ידי IBM כדי להוכיח, שהמחשב האישי, ה־XT, מסוגל להיות מחשב ביתי ולשמש אפילו לבידור ולמשחק!

SoftPorn Adventure: על משחק זה מבוסס Leisure Suit Larry 1, המשחק הוא קווסט שבנוי על טקסטים, ואתה בוחר כיצד להמשיך את העלילה. המשחק המקורי נכתב לאפל 2 על־ידי צ'ק בנטון, והמשחק לפי.סי נכתב בבייסיק על־ידי גרי טומפסון.

Leisure Suit Larry 1: כפי שכבר אמרתי משחק זה מבוסס על SoftPorn, חברת סיירה לקחה את המשחק והוסיפה לו ציורים ושינתה אותו קצת. המשחק לארי, שהיה אסור לקטינים, מאד הצליח ופרסם את סיירה בכל העולם.

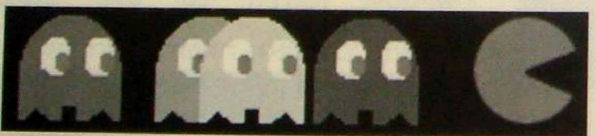
לארי כל־כך הצליח שיצאו לו המשכים על־פי דרישת הקהל, שרובו מורכב מגברים, משום מה... (תמונה למטה) מצאתי באינטרנט אתר מאד מפורט על כל משחקי לארי בכל מהדורותיו והוא גם מפרט למה אין לארי 4 ועוד כל מיני שאלות וטריקים למשחק:

http://catz.interspeed.net/lsl

סידרת קווסטים נוספת אותה צריך להזכיר כאן, שוב של סיירה, היא "משימה משטרתית". זו סידרת המשחקים הראשונה, שניסתה לחדור לעומק המערכת המשטרתית וליצור עולם מציאותי.

פלטפורמה:

Pac-Man: פק־מן! מי לא מכיר את פק־מן! לדעתי זה המשחק המפורסם ביותר, היצור הצהוב (באטארי ולאחר מכן בפי.סי), והשדים הצבעוניים (אישית, לי הם נראים כמו מדוזות), המנסים למנוע מפק־מן לקחת את הנקודות, עד שהפק־מן לוקח את הנקודה המהבהבת ואז המדוזות מקבלות צרבת ואז פק־מן יכול לבלוע אותן. המשחק כל־כך הצליח עד שהוציאו לו המשכים כמו: פק־וומן, ולפי מה שקרה לסופר־מאריו ולסוניק בקרוב תצא סדרת טלויזיה. אבל יש רק בעיה אחת, אין למשחק הזה עלילה! (חובבי פק־מן מוזמנים לקרוא את הכתבה עליו בגיליון הקודם ולהמציא סיפור. אנו מבטיחים לעשות שני דברים: א. לפרסם את הסיפור המוצלח ביותר ולהעניק לזוכה פרס "מפוקפק". ב. לתרגם את הסיפור לאנגלית ולשלוח עותק שלו לחברת נאמקו, יצרנית המשחק).





Commander Keen: Commander Keen הוא משחק הפלטפורמה המצליח ביותר בכל הזמנים! לאחר הצלחתם של Commander Keen 1, 2, 3, אפוג'י הוציאה את Commander Keen 4, 5, 6 עקב דרישת הקהל, לאחר הצלחתם של משחקים אלו הוציאה אפוג'י את Keen Dreams שהוא היה כשלון גדול!

Duke Nukem 1, 2, 3, 4: משחקים אלו לא שינו הרבה, אך משחקים אלו קדמו ל־Duke Nukem 3D. לפי דיוק 4 אפשר לדעת כמה זמן חברת אפוג'י (שזה יהיה יותר נכון להגיד היום 3D Realms), ישבה על הפיתוח של Duke Nukem 3D, בסוף דיוק 4 היה כתוב "See You In Duke 3D" וזה היה בשנת 1992, כלומר משחקי התלת־מימד היו מאד לא מוכרים!

מירוצים:
Cisco Hit: משחק המירוצים הראשון, שהמירוץ לא מתנהל במסלול המירוצים אלא בכביש ראשי.

סידרת משחקים חשובה בסגנון זה היא כמובן Nascar. סידרה זו החלה כ־Indy של חברת פאפירוס והמשיכה למה שהיא היום.

סימולציה:
Wing Commander: זהו משחק הסימולציה הראשון בעל הצלחה אדירה. הצלחתו של Wing Commander ודרישת הקהל למשחקי המשך הביאו את Wing Commander II, בזכות הצלחתם של שני משחקים אלו, ענף הסימולציה מאד התפתח והגיע למה שהוא היום.

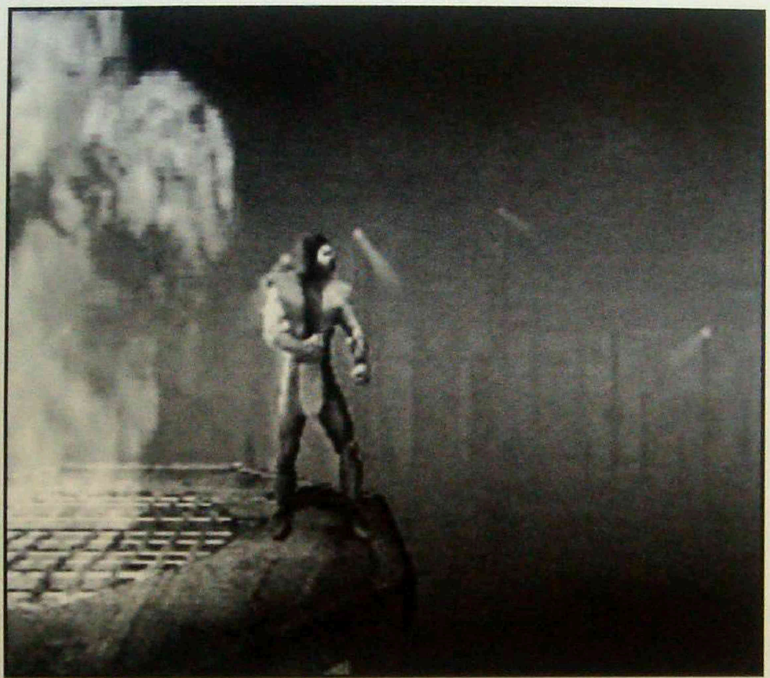
חשוב להזכיר גם סימולטורי טיסה. למשל, סידרת הסימולטורים של מיקרוסופט, הסימולטורים המדהימים של מיקרופרוז, שלא לדבר על חברת ג'יין, שלאחרונה כבשה את הסגנון.

ספורט:
Pong: שני קווים וכדור. המשחק, "מלא הגרפיקה" והצליל "המשובח", יצא על־ידי חברת אטארי בשנת 1972. זהו למעשה המשחק השני לאחר Computer Space. משחק זה היה בסיס למשחקים Arkenoid (גם של אטארי - 1987) ו־Popcorn הידוע. זהו סימולטור הספורט הראשון בעולם. אחריו הגיעו משחקים כמו הכדורגל של פיפ"א (ראה כתבה בעמוד 33), ומדמי ספורט כמעט לכל ענף קיים ופופולארי.

משחקי תפקידים (RPG):
Eye Of The Beholder: משחק התפקידים הראשון של TSR (החברה שמשווקת את משחקי ה־D&D), שזכה להצלחה כבירה! בגלל הצלחתו הכל־כך גדולה של משחק זה ומשחקי ההמשך שלו, התחילו לצאת משחקי תפקידים, גם מחברות מתחרות. לצערנו רוב משחקי התפקידים או מסובכים מדי או מגעילים וטיפשיים מדי, למזלנו עדיין יש את TSR שתציל את הענף.

אמנויות הלחימה:
Street Fighter: על ההצלחה של משחק זה אין צורך לספר, משחק זה החזיר את הכבוד לענף זה של המשחקים אחלי הרבה זמן!

ההצלחה היתה גדולה מספיק כדי שיעשו המון גירסאות למשחק, אבל הרבה לא יודעים שהמשחק המקורי של Street Fighter, בעצם היה משחק שהיה אפשר לשחק רק את Rau (בחליפת הקרטה הלבנה) והיה צריך לגבור על שש דמויות אחרות ולהציל את הוריו של Rau. כאשר המשחק יצא לפי.סי הוא לא כל־כך הצליח. בהשוואה למכונות הוידיאו ובהשוואה לגירסת הסופר־נינטנדו של אז, המשחק נחשב לכישלון. רק הגירסאות היותר חדשות של המשחק זכו להצלחה, עם ממשק יותר



ידידותי וכמובן עם כל הדמויות. המשחק יצא במספר גירסאות כמעט לכל מכשיר אפשרי, החל מגירסת לוחם הרחוב 2 ועד לסופר־טורבו, דרך גירסאות "אלפא" וכדומה. לאחרונה יצא גם המשחק "השלישי" בסידרה, שהוא בעצם אולי המשחק העשרים כבר. למען האמת, עם כל דירסאות הביניים איבדתי את הספירה...

Mortal Kombat: משחק זה נכתב לאחר הצלחתו הגדולה של Street Fighter 2. האנשים שיצרו את מורטל קומבט חיפשו את הדברים החסרים בסטריט פייטר, והם מצאו - הדברים החסרים הם: דם ואלימות! שני הדברים האלו עשו את מורטל קומבט.

לאחרונה, סגנון הקרבות עבר מהפכה גדולה. הכל התחיל כאשר חברת סגה הוציאה את Virtua Fighter. זה היה משחק מכות תלת־מימדי, בו הדמויות יכלו לנוע גם לתוך עומק הרקע. כיום יש הרבה משחקים בסגנון ובהם גם מורטל קומבט ולוחם הרחוב. סגה עצמה הסבה את Virtua Fighter גם למחשבי הפי.סי. משחקים אלו, מומלץ לשחק כאשר המחשב מצוייד במאיץ גרפי.

משחקי חשיבה:
Lemmings: אחד ממשחקי החשיבה המצליחים ביותר (שאין הרבה כאלו). למינגס העלה את ענף משחקי החשיבה למשך זמן די מכובד, אך הענף לא שרד הרבה זמן. (אין מספיק דם ואלימות!)

Tetris: משחק הפאזל הרוסי שכבש את העולם לזמן די קצר, טטריס הוא משחק מאד ישן, אך לפני כמה שנים היה בשיאו (כאשר מכרו מכשירי טטריס), ישנם אנשים המאמינים שמשחק זה עוד יחזור וישפיע שוב על כל שוק המשחקים. מדי כמה חודשים יוצא לו עוד תואם ועוד גירסה משונה. לדעתי אלו 15 דקות של תהילה.

וכמובן, מאז ומתמיד היו משחקי שח־מט, שש־בש, דמקה, משחקי קלפים ועוד. כאשר המחשבים עדיין לא יכלו "לשאת" גרפיקה", אבל היו מודמים, אנשים שיחקו בהתכתבות אלקטרונית! כל אחד שלח לחברו רק את המהלך אותו ביצע. על השולחן היה מונח לוח השח־מט. כאשר השחקן קיבל תשובה הוא הזיז את החיילים למען חברו ולהפך!

מבחן פתע
עד כאן, השיעור בהיסטוריה של המשחקים. המשחקים האלו רק היו תחילת הדרך, עולם המשחקים קיים במלוא עוצמתו רק עשרים שנה, במונחים היסטוריים זה אפילו לא דקה!

עולם המשחקים מאד משפיע על חיי היומיום שלנו. כל מחנך (או מחנכת) יגידו לכם, שלמשחקים ולעצעועים יש חשיבות רבה בחינוך. זה מתחיל בילדה קטנה המשחקת עם הבובה שלה בתפקיד "אמא" ועד למשחקים מתוחכמים ומורכבים כמו מונופול ושחמט. אפילו אם אנחנו לא מרגישים, כל החינוך והעתיד בנויים על משחקים.

מקווים שאנשים יוכלו להבחין בין משחק למציאות. ילד של היום המשחק במורטל קומבט יכול להיות הרוצח של מחר (לפי המון מחקרים משחקים אלימים משפיעים על ההתנהגות בעתיד), הוא גם יכול להיות מנהיג צבאי או סתם איש עסקים.

עוד חמישים שנה כשאני אהיה בן 66 אני אעשה כתבה על ההשפעה של המשחקים של היום על העתיד לבוא ...

ועד אז... להתראות בפריק 672!

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC
The Restoration of Erathia

אחרי שני משחקים מצליחים ביותר מגיע המשחק השלישי. למשחק הזה יהיו יותר קשיים מאשר לשני קודמיו היות והתחרות, הביצועים, והחשיבה האסטרטגית התקדמו וגדלו בהרבה מאז קודמיו.

מאת: יניב פלדמן ונועם מרקוביץ'



המשחק סובב סביב המלכה קת'רין, אישתו של המלך רולנד מאנרות'. שחקני Heroes II יזכרו את רולנד כאחיו של ארצ'יבולד הרשע. המקשר בין עלילת Heroes II לבין Heroes III הוא המשחק Might & Magic VI שעלילתו מתחילה כשרולנד הוא מלך. בזמן שרולנד נחטף, המחוז נשלט על־ידי מושל, כי בנו של רולנד, הנסיך ניקולאי הוא רק ילד. ארצ'יבולד הפך לאבן (לא נשמע נעים הא?) בגלל פשעיו והמלכה קת'רין הפליגה לארץ מולדתה - ארת'יה. עכשיו, ב־Heroes III אתה תגלה מה קרה לקת'רין. (כולנו נרגשים) סצינת הפתיחה של Heroes III מראה בברור שמשהו נורא קרא לארת'יה. קת'רין, אישה יפהפייה לבושה בשריון דומה לזה של זינה (מסדרת הטלוויזיה) מגיעה לממלכה ומוצאת חורבות שרידים שמה שהיה פעם ערי הממלכה. היא יודעת שהאחראים למעשה הם של אדוני המבוך הרשעים והיא מתחילה מיד לאסוף צבא של גיבורים כדי להחזיר את ארת'יה למצבה הקודם.

החיפוש העיקרי להשיב בחזרה את ארת'יה מתחלק לשלושה קמפיינים, בכל אחד מהם יש משימות עם סעיפים מרובים וסופים שונים. כל השאלה היא האם בחרת לשחק את הטוב, הרע או הנייטרלי.

המשחק יכלול מבחר רחב של משימות יחיד ושל מפות למשחקים מרובי שחקנים. עיצוב וסגנון המפה יהיה מוכר לאוהדי סידרת המשחקים הזאת. המפה בנויה כך שאתה מזיז גיבור על סוס דרך תנאי שטח







שונים (שלג, לבה, ביצות וכדומה), יצורים מונפשים, סימוני דרך מיוחדים, גיבורים רעים אחרים או ערים שונות.

הערים ב־Heroes III מאוירות בצורה שונה מהמשחקים הקודמים. כל אחת משמונה סוגי הטירות (טירה, מבוך, מצודה, מבצר, מגדל־הגנה, Rampart, גיהינום ובית קברות) ייתנו חסות לעיר מיוחדת ולשני גיבורים מיוחדים - אחד שמיומן בחוזק והשני מתכוון לכיוון קסם. ה"הגנה" (זה התרגום הכי טוב שמצאנו, סלחו נא לנו), לדוגמא, היא בית ל־Ranger ול־Druid, והמגדל משמש בית ל־Alchemist ול־Wizard. מפקדי הערים מ־Heroes II נעלמו, אך אתה עדיין אחראי לדאוג שהערים שלך יהיו מוגנות כראוי.

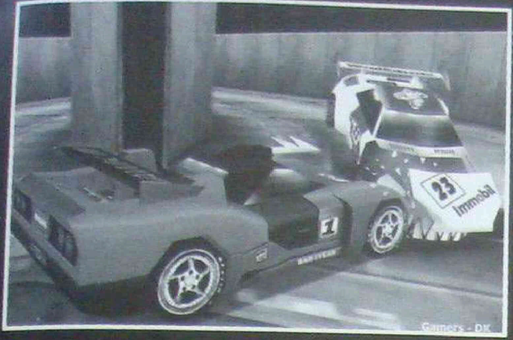
הערים עצמן מצויירות באופן יפהפה עם גרפיקה עוצרת נשימה הממלאת את המשחק עם משמעות של גודל פיסי ועומק. יש תוספת של בניינים לבנות, כמו בניין עירייה, שיש לו השפעה שונה במקומות שונים, תלוי באיזו עיר בחרת לבנות אותו. לדוגמא: בעיר אחת, בניין העירייה מגדיל את ההכנסה, בזמן שבעיר אחרת הוא יהפוך את קרב ההגנה על העיר ליותר אפקטיבי. אם אתה בונה תעלות סביב הטירה הם יהיו ספציפיות לגבי סוג העיר והטירה שבא אתה משחק. אגם של אש יקיף את הגיהינום (קצת חם לטעמינו) ושיחים עבים יקיפו את ה־"הגנה". בניינים מסויימים יוצרים יצורים מסויימים - אבל כל יצור במשחק יכול לשדרג את עצמו.

עוד שינוי משמעותי קשור באובליסקים ובפזלים שלהם. ב־Heroes II האובליסקים מפוזרים בכל העולם וכאשר מגיעים לאחד הוא מראה חלק ממקום מסויים במפה שבאזור זה נמצא אוצר שנקרא Ultimate Artifact שהוא נותן לגיבור שלך כוחות חזקים תלוי בסוג ה־Artifact. ב־Heroes III האובליסקים מובילים אותך למשהו שנקרא Holy Grail, כוח מיוחד שנותן הפעם כוחות לא לך אלא לעיר שלך.

Heroes III נותן לך את האפשרות להדריך גיבורים טובים (אלו שלצד קת'רין), גיבורים רשעים (אלה שכרתו ברית עם אדוני המבוך) וגיבורים נייטרלים (תושבים מקומיים של ארת'יה שנתקעו באמצע). אתה יכול לבחור את הגיבור שלך מקבוצת דמויות שכוללים יותר דמויות נשיות מאשר 16 הדמויות בגירסאות הקודמות - ולכל מיומנות יהיו שלושה שלבים שהדמות שלך יכולה לשלוט. עוד חידוש הוא כאשר אתה מוסיף עוד חפצים לשק החפצים שלך אז זה משפיע על התזוזה והכיוון שלך. (למה לא חשבו על זה קודם??),

כמו כן יהיו דמויות מישנה שתפגוש כמו נוודים או גיבורים ויצורים שונים שאיתם תוכל לסייר בארת'יה, תוכל להלחם ביצורים אחרים, לתקוף ערים של היריב ולשים אותן תחת מצור. Heroes III יכלול שיפורים ניכרים במשחק לעומת קודמיו החל בגרפיקה, בצליל, רמת המשחק ובחירת בהשתייכות.

אנחנו אישית, מאד אהבנו את סגנון המשחק ולדעתנו זה יהיה אחד המשחקים הטובים ביותר מסוגו. לא ראינו מתחרים רבים למשחק זה אך אם יהיו אנחנו בטוחים שהם לא יגיעו לכזו רמה של משחק.



CARMAGEDDON II

המשך אדיר למשחק אדיר

בהתחלה כשקיבלנו את המשחק ניסינו להפעיל אותו ללא תמיכת המאיץ הגרפי והמשחק זז בערך כמו ה־8ball ב־Unreal (ראה כתבה Quake2 vs Unreal בגיליון 70). לאחר שהבנו שהמשחק לא הולך לעבוד בצורה הזאת הכנסנו לעבודה את ה־3Dfx. המאיץ לא רק שיפר את הגרפיקה אלא גם את מהירות המשחק. לכן אנו ממליצים לכם: כאשר אתם הולכים לחנות כדי לקנות את המשחק תקנו מאיץ גרפי קטן בדרך . המשחק עצמו כולל 40 מכוניות חדשות ועוד עשרות חיזוקים ובונוסים שונים. אם יש לכם מאיץ גרפי הרווחתם בגדול כי הגרפיקה איתו נראת פשוט מעולה ועובדת חלק לגמרי (אפילו על פנטיום 166). אנחנו חייבים להודות שהמשחק אלים בצורה טוטאלית (כל מי שמכיר את Carmageddon יודע) אבל עדיין גורם לנו הנאה רבה ושעות רבות של משחק וכיף. המשחק תומך במשחק גרפי רב משתתפים של עד 32 שחקנים דבר שמוסיף הרבה לאורך חיי מדף. המיוחד המשחק הוא שברשת יש אפשרויות משחק שונות ומגוונות כמו לשחק על זמן או מי שמשיג יותר ניצחונות. הסאונד במשחק נשמע מאד מציאותי (במיוחד הקולות של האנשים כשאתה עומד לדרוס אותם). כל הרעשי המנוע וההתנפצויות של המכוניות נשמעים חלק מאד. המוסיקה מצד שני לא מי יודע משהו, קצבית למדי אבל אחרי זמן די קצר היא מתחילה לחזור על עצמה ולשעמם. השליטה היא זהה למשחק הקודם ועדיין קשה לשלוט במכונית כשאתה מסתובב. במשחק יש כמה אפשרויות חדשות כמו ניפוץ חלונות וכניסה לתוך בניינים ושבירת גדרות עץ תוך כדי חדירה לשטחים פרטיים שבהם יש הרבה פרות (כל המבין יבין).

לסיכום, אנחנו אישית היינו רצים לחנות וקונים את העותק הראשון שמגיע לחנות, אבל כדאי שאתם תחשבו פעמיים גם מבחינת האלימות (אנו לא חושבים שזה מפריע להרבה אנשים) וגם מבחינת הגבלת גיל.



המשחק: Carmageddon 2
המכשיר: פי.סי.
שיחקו: נועם מרקוביץ' וניב פלדמן

גרפיקה:
עם מאיץ 98%, בלי מאיץ 80%
המאיץ הוא גורם מכריע במשחק הזה החל ממהירות ועד איכות הגרפיקה.

צליל - 80%
הצליל והאפקטים הקוליים במשחק פשוט נשמעים אמיתיים אבל מוסיקת הרקע חוזרת על עצמה ומשעממת למדי.

רמת שליטה - 85%
השליטה נוחה למדי חוץ מנסיעה מהירה בסיבובים חדים.

אורך חיים - 95%
עם 40 מכוניות שונות לשחק איתן ואפשרויות משחק של עד 32 שחקנים ברשת המשחק הזה יכול להגיע רחוק מאד.

ציון כולל - 90%
המשחק שתלטן ביותר ושווה כל אגורה שתשקיעו בו.



מה יגיע אחרי פנטיום 2

אינטל לא נחה. החברה החלה להפיץ ידיעות רבות בנוגע לדור הבא של המעבדים. החודש העולם התבשר על הולדתו של מעבד ה־Katmai. דור של מעבדים, שמהירותם ההתחלתית היא 500 מגהרץ.

מאת: מארק רוזנמן

Katmai נחשב ליורשו של הפנטיום 2. כבר עכשיו אנו יכולים לומר, שהמעבד אמור לצאת בתחילת 1999, כלומר תוך מספר חודשים בלבד. מעבד זה משפר שני תחומים עיקריים: הממשק לגרפיקה התלת־מימדית והזיכרון הפנימי.

מי זוכר את ה־MMX?

כדי להבין את עוצמתו העיקרית של ה־Katmai צריך ללכת שני צעדים אחורה, אל מעבדי ה־MMX. מעבדים אלו הביאו לעולם המחשבים את התפיסה "פקודה אחת - הרבה משימות". באנגלית SIMD, שהם ראשי־תיבות ל־Single Instruction, Multiple Data. מעבדי ה־MMX איפשרו למתכנתים לבצע שמונה פעולות במתן פקודה אחת. מצד אחד זה הקל מאוד בתהליכי התכנות, מצד שני זה האיץ את ביצועי המחשב והתוכנה. השפעת ה־MMX באה לידי ביטוי בעיקר בתוכנות עם צליל וגרפיקה. למשל, בתוכנות שהריצו סרטי וידיאו מסוג MPEG ותוכנות עם גרפיקה דו־מימדית. ה־MMX לא שיפר את ביצועי הגרפיקה התלת־מימדית ואיפשר את כניסתם של מאיצים רבים לשוק. מעבדי הפנטיום 2 הצליחו להתגבר על חלק מהבעיות, שה־MMX לא פתר. עדיין, הגרפיקה התלת־מימדית לא חלקה ללא מאיץ טוב.

ה־Katmai בא לפתור את הבעיות האלו. יש לו מעין מאיץ גרפי 128־ביט מובנה. אינטל מכנים אותו SIMD-FP. חשוב לומר, שזהו לא מאיץ גרפי, אבל הוא מבצע חישובים מתימטיים מאוד דומים.

בעיה נוספת נוצרת בגלל לחץ המידע על הזיכרון הפנימי. גם SDRAM מהיר, הפועל במהירות של 125 מגהרץ לא עומד תחת הלחץ, שמעבד 500 מגהרץ מפעיל עליו. באינטל פתרו את הבעיה בשתי צורות. ראשית כל, תאלצו להחליף את לוח־האם של המחשב. שנית, אינטל פיתחו את Direct RAMBUS DRAM המשלש את מהירות הזיכרון.

המעבד החדש משפר את הביצועים בצורה כה משמעותית, שיש הטוענים, שהגרפיקה התלת־מימדית של ימנו תראה בערך כמו הגרפיקה הדו־מימדית של פעם...

חצי נחמה

מספר פריקים כבר התקשרו החודש אל מערכת פריק ודיווחו לנו בגאווה על מחשבי הפנטיום 2 עם מעבדי ה־333 מגהרץ. פריקים אלו ודאי מתעלפים, כאשר הם קוראים את השורות האלו, המדווחות על מעבד חדש המחייב גם כרטיס־אם שונה לחלוטין.

אינטל תצליח להרגיע אתכם לתקופה קצרה ביותר. הדור הראשון של מעבדי ה־Katmai עדיין פועל על כרטיסי־אם מסוג 440BX. כרטיסים אלו מותקנים במרבית המחשבים החדשים עם מעבדי הפנטיום 450.

נחמה נוספת, שוב נחמת "עניים" - הדור הראשון ישפר כנראה הרבה פחות מהמובטח. יעבור זמן מה, עד שהמשחקים החדשים יתמכו במעבד וכך גם ממשקי "חלונות 95" ו"חלונות 98" ובהם ה־DirectX 6.0 וה־OpenGL. כאמור, זוהי "נחמת עניים" בלבד, כי בעתיד לא תהיה לנו הרבה ברירה אלא אם תבחרו במעבדי ה־K6-2 של חברת AMD...






MEDIEVIL
המגזין לבידור ביתי ממוחשב


Tip Top
מוסף טיפים לפריק המקצועי
MEDIEVIL

פריק אחר
המדור לחדשות וירטואליות

זהירות בארבי

מנהל התעופה האזרחי דיווח על ארוע מסוכן. הדובר של מנהל התעופה סיפר, שבטיסה שנערכה לאחרונה, ילדה קטנה שיחקה בבובת הבארבי־הדיגיטלית שלה. הבובה הורודה הסיחה את דעתו של הטייס, שכמעט התנגש בהר־געש פעיל. למרבה המזל, בובת הבארבי לא חיבבה את הטייס וביקשה ממנו לעזוב אותה במנוחה.

פרש מהמירוץ

ביל גייטס לא יתמודד על נשיאות ארצות־הברית. גייטס, שצפה לאחרונה בפרשת לוינסקי אמר: "החברה שלי לא תעמוד בלחץ. יש יותר מדי דליפות ויותר מדי באגים. סטאר עלול לחשוף אותם ולהרוס לי את החברה."

ערוץ ההימורים

המועצה לכבלים החליטה להקים גם בארץ "ערוץ משחקים". הערוץ יאפשר למהמרים לשחק בקאזינו וירטואלי ולהפסיד כסף. הכסף הזה ישמש לפיתוח משחקי־מלחמה קטלניים במיוחד. לפי אחת התוכניות, אחד המשחקים יוכל להשמיד שחקנים שיהיו חייבים כסף לקאזינו ולא יעמדו במועד התשלומים.

מנכ"ל המועצה להסדר ההימורים אמר: "זה רעיון מצויין, גם אנו נאפשר לרכוש כרטיסי־הגרלה דרך האינטרנט. מי שלא ישלם עבור הכרטיס נשרוף לו את המחשב!

הכל רק בצחוק

אנו שבים ומזכירים: כל הכתוב בעמוד זה אינו אמת! הכל שטות ונועד להצחיק. זה שאנחנו "חנונים", שלר יודעים להצחיק - זו כבר הבעיה שלכם! ניתן לשלוח בדיחות על־גבי גלויות.

ה־64DD נדחה

דובר נינטנדו הודיע, שכונן ה־64DD נדחה עד ליציאתו של המכשיר הבא של נינטנדו. לדברי מקורות בכירים בחברה, כבר אין טעם להוציא מכשיר כזה לשוק.

סגה חוגגת

בסגה החליטו להקדים את מסיבת יום־ההולדת של הדרימקאסט בשבוע. ההחלטה נבעה מהחשש, שאולי נינטנדו תפתיע ותוציא לשוק מכשיר חדש במקום הנינטנדו־64.

נינטנדו חוגגת

לאור מסיבת יום־ההולדת לפלייסטיישן ומסיבת ההפתעה שנערכה לדרימקאסט הוחלט בנינטנדו לערוך מסיבת הפתעה למאריו. בנינטנדו הסבירו, שלא חשובה הסיבה למסיבה - חשוב שיהיה כתוב עליהם בעיתון.

אגב, מאריו עצמו החרים את המסיבה ועדיין לא ברור למה. להערכת מומחי נינטדנו, מאריו עלול לפרוש מהחברה ולערוק לסגה.

ריגול תעשייתי

חברת א.א., שנתבעה לדין על ריגול תעשייתי, הודתה: "נגמרו הרעיונות למשחקים מקוריים. אין ברירה אלא לגנוב רעיונות טובים מהחברות המתחרות. כבר חמישים שנה שאנו מעסיקים מרגלים."

בבדיקה שנערכה בחברה, נחשפו מרגלים של שתי חברות אחרות. כרגע יש משא־ומתן לחילופי שבויים בין החברות.

התיקרות מחירים

קרטל משחקי המחשב הודיע על התיקרות במחירי מסופי המשחק. לדברי החברות, המחירים יכפילו את עצמם כדי למנוע את המפולת בבורסות העולם.

Tomb Raider III

לפני כשנתיים פרצה לארה קרופט אל מסכי המחשב בסערה. אפשר לומר, שזה היה משחק ההרפתקאות התלת־מימדי הראשון. דבר אחד אפשר לומר בודאות - זהו משחק ההרפתקאות עם הגיבורה הכי מדליקה. בחודש הבא צריך להגיע הפרק השלישי.

מאת: מארק רוזנמן

ההיסטוריה של לארה

Tomb Raider היה משחק מהפכני. הגיבורה הסקסית שלו, שכל שחקנית בהוליווד היתה מוכנה לגלם את דמותה בסרט שבדרך, קבעה עובדות חדשות בתעשיית הבידור הביתי. (אגב, למי שעדיין לא יודע, אליזבת הארלי תגלם את דמותה של לארה בסרט שיצא בסוף 1999) כאמור, זה היה המשחק הראשון שתמך בתלת־מימד ושלא היה משחק יריות. המשחק היה סלט של סגנונות דומים: הרפתקאות, גילויים, חידות, קצת כושר גופני עם ריצה, שחיה, קפיצה וטיפוס, ובעיקר חיסול מהיר של כל האויבים שבדרך.

המשחק השני בדרך לא היה שונה באופן קיצוני. כמו בכל משחק המשך, המפיקים דאגו לתוספות גרפיות קלות, מפות חדשות והמשך העלילה. המשחק השני הוציא את לארה מתוך המחילות האפלות אל אויר העולם עם נופים כמו מצרים העתיקה ותעלות המים של ונציה. אדריאן סמית', מנהל ההפקה של המשחק אמר: "Tomb Raider II הוא לא בדיוק משחק חדש. Tomb Raider III זה כבר סיפור חדש. היו לנו הרבה תוכניות והרבה רעיונות טובים בשביל המשחק הזה. יחד עם זאת דאגנו לשמר את האוירה ואת הקסם של המשחק המקורי."

מדי יום, חברת Eidos מקבלת עשרות הצעות ליצור מוצרים המבוססים על דמותה האגדית של לארה קרופט. בתי חרושת כבר הציעו ליצר גרבים וכמובן גרביונים, תחותנים, חולצות, משחקים ועוד. בחברת Eidos יש ועדה מיוחדת, המטפלת בהצעות של הזכיינים השונים. כל מוצר חייב להיות איכותי ומקורי כדי להתקבל. המטרה - לא לפגוע ב־"מותג" החזק של לארה. לדברי Eidos, רק אחוז אחד מההצעות מתקבל.



עלילה אקזוטית

עלילת המשחק סובבת את נפילתו של מטאור על כדור־הארץ. המטאור הזה פגע באנטרקטיקה בערך לפני כמה מיליוני שנים והתנפץ לארבעה חלקים אותם לארה צריכה לאחד. כמובן, שחלקי המטאור נגנבו וכמובן, שלחלקי המטאור יש כוחות אדירים, הקשורים לגילויים גנטיים חשובים בתולדות האנושות. לפי מפתחי המשחק, הגילויים חשובים לא פחות מתורת האבולוציה של דארוין...

לארה יוצאת למסע. כמו תמיד מדובר באתרים בעלי אופי אקזוטי. גם כאשר המקום נשמע רגיל, אז יש בו משהו מיסתורי ואפל. זה מתחיל באיים אי־שם בדרום האוקינוס השקט, דרך הג'ונגלים של הודו, מבעד לחבורות מיסתוריות בלונדון ועד לאזור 51 במדבר נבאדה.

כמו במשחקים הקודמים, מדובר ב־15 שלבים. בניגוד למשחקים הקודמים, תוכלו לבחור את סדר השלבים והמקומות בהם תבקרו כמעט בחופשיות. לכל מסלול בו תבחרו להתקדם יש יתרונות וחסרונות אך זה לא יפגע בהתפתחות העלילה. אם תבחרו להתקדם בדרך היותר קשה המשחק יפצה אתכם בכלי־נשק יותר משוכללים. בונוס נוסף ינתן למי שיעשה פחות שמירת מצבי־משחק!

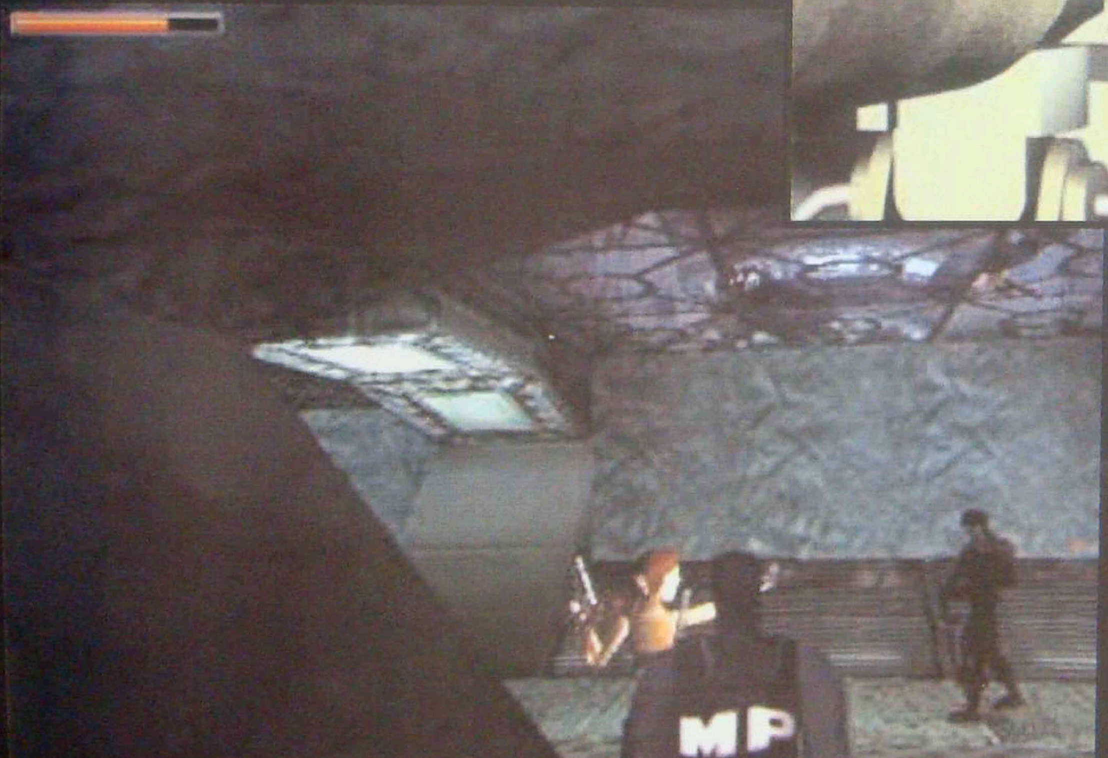


השכל של לארה

לארה תפגוש במספר רב של טיפוסים במהלך המשחק. בחלק היא תלחם, אל חלק היא תצטרף. במשחק יש גם בעלי־חיים שונים. מפתחי המשחק השתמשו במנוע בינה מלאכותית מיוחד במינו שח דוקטור טום סקאט. סקאט נחשב למומחה

המשך הכתבה בעמוד הבא





באינטליגנציה של בעלי־חיים. סקאט קבע עקרונות מסוימים לפיהם בעלי־חיים מגיבים למצבים שונים. למשל, נמרים נוהגים להקיף את קורבנם לפני התקיפה. עקרונות אלו מוחשבו כדי לתת לכל הדמויות ולכל החיות אופי יותר מציאותי. כך, כאשר חיה תשמע קול יריה בפעם הראשונה היא תבהל. בפעם השניה היא כבר תכיר את הרעש. כאשר פוגעים המנהיג של להקת חיות, כל הלהקה בורחת...

חיות הטרף אורבות ללארה בכל פינה. במים היא עשויה לפגוש בדגי פיראנה, בין סבכי העצים עלולים להסתתר נחשים, קופים חכמים עלולים לזנק מצמרות העצים ולחטוף את כלי־הנשק מהיד. לכך צריך להוסיף את האויבים האנושים ושפע של מלכודות. מי שפוחד, שלא ישחק. מי שדואג כבר צריך לדעת, שלארה מצוידת בהרבה כלי־נשק ובהרבה תנועות כדי לצאת מכך מצב מביך ומכל מצוקה.

לארה תתגלה כבעלת שליטה מצויינת במבחר כלי־תחבורה. בכל שלב תמצאו כלי־רכב אחר, כולל סירות, אופנועי־שלג, מכוניות, ג׳יפים ועוד. אדריאן סמית׳ סיפר לנו, שהיתה מחשבה להושיב את לארה על גבו של סוס פרא. מחשבה זו, משום מה, נגנזה.

לארה מצוידת במבחר כלי־נשק. בין כלי־הנשק ניתן למצוא את המודל החדש של העוזי, רימונים, אקדח ומטול רקטות.

והעיקר היופי

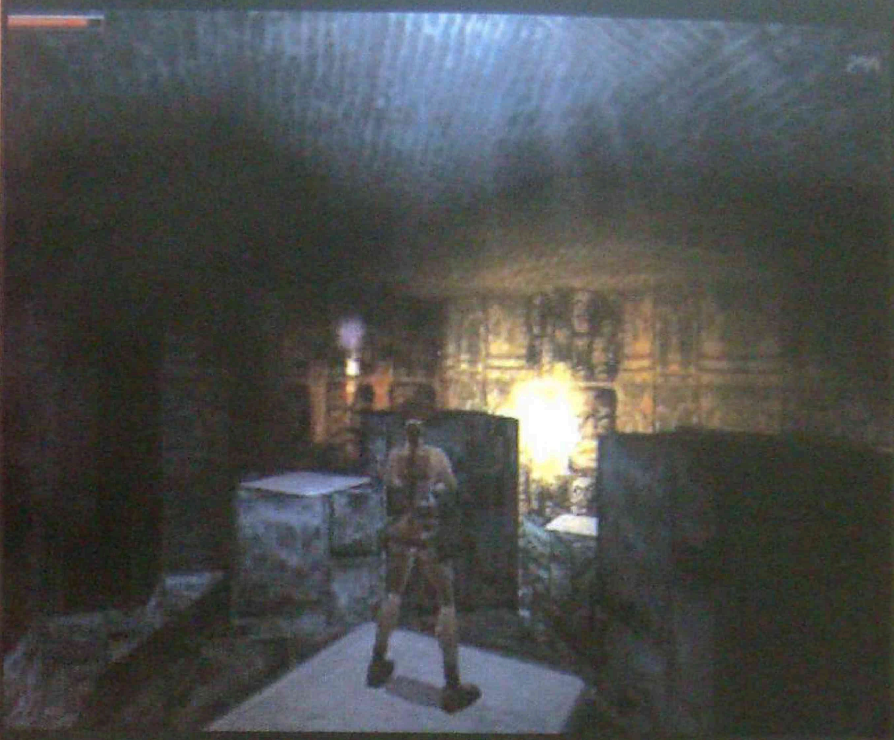
מפיקי המשחק השקיעו מאמצים רבים במנוע הגרפי ובעיצוב הסביבה. אין רגע אחד בו המסך אינו עמוס בפרטים גדולים וקטנים כאחד. מערכת תאורה חדשה הופכת את המשחק ליותר אפל וליותר מיסתורי. מנוע זה מאפשר ללכת על משטחים שקופים, הנראים רק כאשר התאורה מגיעה מהצד הנכון. בנוסף יש הרבה הצללות, השתקפויות ואפקטים של תנועת־מים. תוספת חשובה לא פחות היא תנאי מזג־האויר. יש במשחק ערפל, גשם ושלג. אחרי שלארב תלך בשלג, למשל, היא תותיר בו עיקבות רגליים. אגב, מפיקי המשחק מבטיחים, שלארה לא תסתובב בקור המקפיא כשהיא לבושה במכנסונים קצרצרים.

המשחק יתמוך לראשונה ברזולוציה גבוהה בגירסת הפלייסטיישן שלו! בנוסף, גירסת הפלייסטיישן תתמוך בידית ה־Dual Shock Analog.

האם לארה תאכזב?

כן, יש גם אכזבה אחת גדולה: למשחק השלישי לא תהיה אפשרות רשת. אדריאן סמית׳ מסביר: "קיבלנו הרבה הצעות והרבה רעיונות. החלטנו, שכל הרעיונות נחמדים אך לא מספיק טובים בשביל Tomb Raider".









האם יהיה משחק רביעי? סביר להניח שכן. מי שקרא לפני מספר חודשים את "הזמן הצהוב", ודאי יודע, שחברת Eidos כבר שמרה את זכויות השם והכתובת באינטרנט! כלומר, יש תוכניות. אדריאן סמית' אומר: "נמשיך עם הסידרה כל עוד יהיה לנו רעיונות איכותיים ומלהיבים."

לארה לאספנים

קוראי האנגלית שביניכם ודאי ישמחו לדעת, שיצא ספר מיוחד העוסק בתופעת המיוחדת של לארה קרופט. Lara's Story: Lara Croft and the Tomb Raider Phenomenon יצא לאור בינואר 1998 ובו טיפים למשחק, מידע מקיף על לארה והרבה מאד ציורים של עלמת־החן, שחלקם מלווים גם את הכתבה הנוכחית. (למשל, לארה בשמלת הערב, לארה קוראת את המגזין וכמובן לארה מאחורי מכונת־היריה).

באינטרנט

http://www.tombraider3.com

מכשירים

פי.סי. ותואמיו

* למכירה ג'ויסטיק חדש באריזה המקורית של מיקרוסופט: SIDE-WINDER PRECISION PRO. צחי, טל. 03-5057196.
* מעוניין לקנות צורב במחיר 650 ש"ח. חיים אזולאי, טל. 03-5032870.
* מעוניין לקנות צורב במצב טוב. אמיר להב, טל. 03-6197605.
* למכירה PC 200 MMX, כולל 32 מגהביט זכרון, סי.די.רום מהירות 24, CREATIVE מקורי, 1.66 ג'גה, ATIRAGE II, כרטיס קול SB64AWE, ללא מסך. אוהד נתן, טל. 09-9584214.
* למכירה מחשב 486 DX266 עם סי.די. רום במהירות 8, מסך, מקלדת ורמקולים כולל כרטיס קול במצב מעולה. עדי כהן, טל. 04-9989234.
* מעוניין להחליף כונן קשיח חדש בנפח של 5.1 GB במדפסת הזרקת דיו צבעונית בעלת שתי ראשים. טל דביר, טל. 053-518161.

פלייסטיישן

* למכירה פלייסטיישן אירופאי חדש עם 2 ג'ויסטיקים + משחקים חדשים ומצויינים (משחקי מכות ואקשן) + תיק מקורי של "סוני" פלייסטיישן + כרטיס זכרון. אלון ברנדמן, טל. 04-9836164.
* למכירה פלייסטיישן אירופאי, 3 משחקים ביניהם WORLD CUP, שלט נוסף וכרטיס זכרון, ב־1,600 ש"ח גמיש. שי דניאל, טל. 09-7441013.
* למכירה פלייסטיישן אמריקני עם 2 שלטים, ממיר לטלוויזית אוניברסלי, וכן 9 משחקים וביניהם: TEKKEN 2, C&C, GOAL STORM 97, ACE COMBAT 2, FINAL FANTSY 7. כרטיס זכרון והכל במחיר מוזל. אייל בכבוד, טל. 02-6780598.

נינטנדו

* למכירה נינטנדו 64 + 3 משחקים, 2 ידיות צבעוניות, מתאם שידורים ובנוסף קודים למשחקים. הכל במחיר מצחיק. המשחקים Duke nukem, StarWars, W.C.W. קובי לוי, טל. 06-6943310.
* למכירה או החלפה נינטנדו 64 במחיר זול עם שני ידיות, 4 משחקים, ידית אנאלוגית, כרטיס זכרון ומתאם לכל סוגי הקלטות במחיר זול או בפלייסטיישן. עופר פרובק, טל. 09-8345090.
* למכירה או החלפה במגה סי.די. או סאטורן, סופר נינטנדו אמריקני חדש באריזה ג'ויסטיק ומשחקים מוסיף כסף בהחלפה במכשיר 32 ביט. אשר, טל. 03-7522591.
* למכירה נינטנדו NES עם 2 שלטים ו־7 משחקים טובים, והכל רק ב־160 ש"ח. בן גולדמן, טל. 03-6423631.

סגה

* למכירה מגהדרייב 2 עם 2 שלטים, 3 כפתורים, 2 שלטים - 6 כפתורים עם ג'ויסטיק, 9 קלטות ובניהם מורטל קומבט 3, X-MEN 2 ועוד, במחיר 450 ש"ח. רועי מינסטר, טל. 04-8226199.

אין כניסה למשחקים מועתקים ולרכוש גנוב!

משחקים

פי.סי. ותואמיו

* למכירה FOOT BALL 98 ב־50 ש"ח, NO MERLY ב־25 ש"ח, BRUTAL ב־25 ש"ח, QUAK MISSION ב־75 ש"ח. עמרי שיר טל. 02-5341839.
* למכירה המשחקים: מורטל קומבט 3, MASTER LU, STRANGHOLD, WITCHAVEN, TIME COMMADO, אנציקלופדיה מולטימדיה כללית בעברית, ינשו 4 - לומדת ומשחקי חשיבה לכיתות ה'-ז'. המחירים זולים ביותר. דני, טל. 02-5813607.
* יש לי צ'יטים וטיפים לכל המשחקים שאתם מכירים. אתן

מודעות עיסקיות של חנויות, סוחרים, יבואנים וטכנאים יתקבלו בתשלום בלבד!

לכבוד
פיצוצים - מערכת פריק:
ת"ד 28100 ת"א 61280

נא פרסמו, בחינם, את המודעה הבאה בסיווג: מכשירים/משחקים/מועדון/הצילו/מתכתבים/שונות

שם המכשיר/ים: .... נוסח המודעה בכתב-יד ברור על טופס זה בלבד:

....

....

....

שם: .... משפחה: .... רחוב: .... בית: ....

ישוב: .... מיקוד: .... טלפון: .... גיל: ....

האם את/ה מנוי/ה על פריק? כן - לא (הקף/י בעיגול)

פריקשטיין הצעיר
פינת השאלות והתלונות שלכם!

המען למכתבים: פריקשטיין הצעיר- ת״ד 28110 תל-אביב 61280

לפריקשטיין שלום,

דבר ראשון רציתי להגיד לכם שהעיתון שלכם מעולה ושאני קורא בו עד הכתבה האחרונה.

1. לאחר שראיתי את המשחק BANJO KAZOOIE לנינטנדו 64 ידעתי שאני צריך את המשחק הזה וכמובן בשביל זה אני צריך את המכשיר, אז ראיתי באנגליה שהמחיר שלו 600 ש"ח בערך (100 פאונד) אז הנחתי שבארץ זהו בערך אותו מחיר, והתברר לי שטעיתי, מפני שפה הוא עולה כמעט פי שניים.
רציתי לדעת אז למה זה כל כך יקר ואם יש סיכוי אולי למצוא את זה בארץ בפחות מ־800 ש"ח ואיפה?
2. רציתי לדעת גם למה הפלייסטיישן יותר נפוץ בארץ והנינטנדו כל־כך נדיר?
3. האם ירדו המחירים וכדאי בכלל לחכות ומצד שני אם בכלל כדאי לחכות לדרימקאסט.
4. אני יודע שזו שאלה קצת מפונקת אבל למה כשפרסמתם את הפיצוח לגרניX פרסמתם רק חצי פיצוח?
5. ועוד דבר... מה לעזאזל משמעות השם שלך?

ערן אריעם - מעלות

1. קודם כל יש בארץ מכס ומע"מ. שנית, בארץ אין יבוא סדיר של נינטנדו אלא יבוא של חנויות פרטיות. לחנויות אלה מאד יקר ליבא את המכשיר כי הן קונות אותם בחנויות באנגליה או בארצות־הברית ורק אז מביאות אותו לארץ. וזה במקום לקנות את המכשירים מנינטנדו ולחסוך את פער התיווך של החנות... נינטנדו פשוט לא תמכור מכשירים לחנות בודדות, שרוצה ליבא 10-20 מכשירים בשנה או אפילו בחודש.
2. הפלייסטיישן יותר נפוץ מכל מכשיר אחר בכל מקום בעולם! למה? כי השיווק שלו יותר טוב.
3. המחירים כמעט תמיד יורדים! אם אתה מאמין בעתיד של הדרימקאסט (ואני לא אומר שאני לא מאמין בו), אז כדאי לחכות לו חודש ולקנותו בגירסה היפנית. חשוב לזכור, שהמכשיר לא יצא עדיין בשיטות השידור האמריקאיות והאירופאיות. זה עלול ליצור מחסור ומיעוט יחסי במשחקים באנגלית. למשל בקווסטים. זה חסר כל חשיבות במשחקי מכות, ספורט, מירוצים וכדומה.
4. ככה!
5. בשבילך: דוקטור פריקשטיין המכובד.

תזכורת: שאלות רצוי לשלוח על־גבי גלויות. בבקשה, בלי שאלות מטופשות, בלי השוואות ביצועים בין מכשירים ובלי דרישות נודניקיות להמלצה על משחקים. על כל היתר, אשתדל להשיב בכיף. ביי...

* אותם בעד קווסטים באנגלית או בעברית. לא להתקשר בשבתות ובחגים. מאיר ראובני, טל. 03-7317099
* למכירה המשחק קומנדו לפי.סי. ב־149 ש"ח. איתי לידר, 04-8712064
* מעוניין להחליף או למכור צ'יטים למשקים הבאים: Tomb rider 1,2, Hexen 1,2 וקודים מעטים ל־Warcraft, בתמורה לקודים אחרים. אבי בכמן, טל. 09-741122
* למכירה משחקים חדשים באריזה המקורית (לא דיסקים צרובים!): GRAND THEFT ,OUTWARS ,TONE REBELLION ,AUTO ULTIMA ,STRACRAFT COLLECTION ועוד. צחי, טל. 03-5057196
* למכירה תוכנת גלאי האמת TRUSTER! צחי, טל. 03-5057196
* מעוניין במשחקים Myst 2, אי הקופים 3, וירוטאל ספרינגפילד. בתמורה אתן משחקים אחרים או כסף. גיא ביטון, טל. 03-9697381
* למכירה המשחקים הבאים: מורטל קומבט 4, הרקולס, פיפ"א 98, NBA 98, WORMS 2, HNL 98, TOMB RIDER 2, VF- ,X-MEN PC, WWF-IYH, RED ALERT AFTERMATH. יניב פוריאן, טל. 03-5048632
* למכירה המשחק Riven. משחק מצוין לחובבי הרפתקאות ולכאלה שרוצים לשבור את הראש מדי פעם. יואב מילס, טל. 03-9645955
* מוכן להחליף את המשחקים: Golden Gate, Armada, Shadows of cairn + 2 דיסקים עם משחקי הדגמה במשחקים: Golden-x 2, Unreal. אבי בכמן, טל. 09-741122
* למכירה המשחק Asteriy וגם משחקים אחרים. מוכן לעזור בהרבה משחקים כמו Blade Runner, G.T.A. מוכר גם טיפים. אריה ויסמן, טל. 08-9460247

פלייסטיישן

* מעוניין למכור את המשחק PITFALL ב־150 ש"ח. אסף הלוי, טל. 09-740526
* למכירה המשחק DEAD OR ALIVE לפלייסטיישן אירופאי במצב מצוין ללא שריטות במחיר 199 ש"ח. איתי לידר, 04-8712064
* מעוניין לקנות את המשחקים הבאים: מורטל קומבט 4, Tekken 3. בגירסה היפנית או האמריקנית. חיים אזולאי, טל. 03-5032870
* למכירה דיסקים אמריקנים ויפנים חדשים וישנים כמו מורטל קומבט 4, Croc, GEX3, ועוד ב־50 ש"ח. כמו כן למכירה אקדח ומשחק ב־100 ש"ח. משה שטרית, טל. 07-6610857
* למכירה המשחקים החדשים ביותר בעולם לפלייסטיישן מוטלטי-סיסטם, במחירים מצחיקים 30-60 ש"ח למשחק. צלצלו. לא תפסידו. סיון חבקין, טל. 09-716092
* למכירה משחקים לפלייסטיישן במצב מעולה ובמחיר מצוין כגון: פיפא 98, NBA Live 98, Gran turismo, Bloody roar, Tekken 3. דרור ליצור, טל. 09-8941164
* מחפש את המשחקים: Power Soccer 2, Actua Soccer 2, Adida power Soccer 98. כמו כן מוכר משחקים לפלייסטיישן, משחקי אסטרטגיה, קווסט, ספורט ופלטפורמות. אילן פרובק, טל. 09-8345090
* למכירה 13 דיבקים Demos. בכל דיסק 7-10 משחקים מהטובים ביותר. כל דיסק 20 ש"ח בלבד. הנחה בקנייה מרוכזת. איציק שחרור, טל. 06-720450

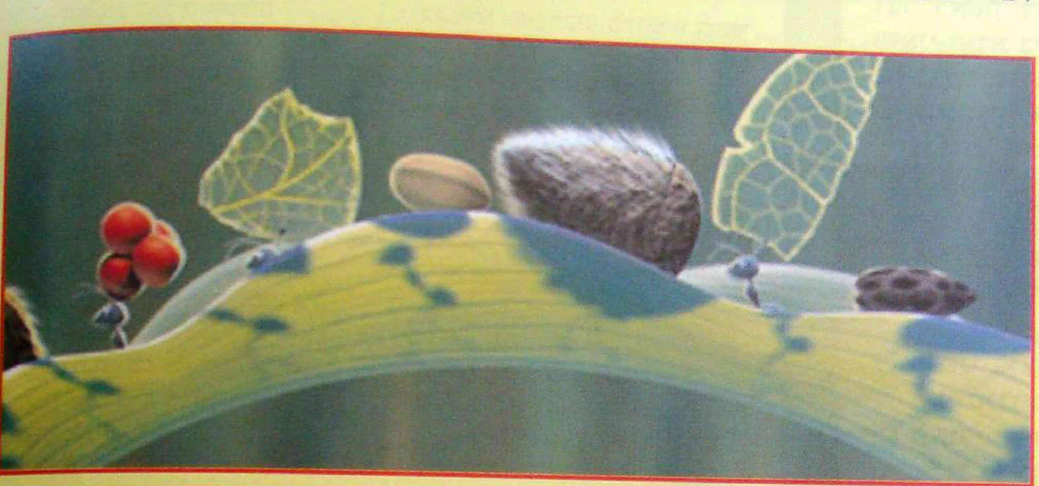
שונות

* בואו לאתר ה-MP3 הכי מבוקש בארץ! שם תמצאו את כל מה שאתם מחפשים! http://mpman.hypermart.net/mpman לעזרה ניתן להתקשר אל בר, בטלפון: 09-9849680
* מעוניין להחליף או למכור דיסקים של מוסיקה מכל הזמנים והסוגים. גדי אליה, טל. 08-9438763
* מכונית על שלט רחוק, חצי מקצועית על חשמל במצב טוב, במחיר 50 ש"ח. תומר אביגזר, טל. 04-8230018

A Bug's Life

אחרי "צעצוע של סיפור" ולפני "צעצוע של סיפור 2", דיסני מתכננת שובר קופות נוסף - "חיי ג'וק". סוני כבר מכינה את הפלייסטיישן.

מאת: מארק רוזנמן





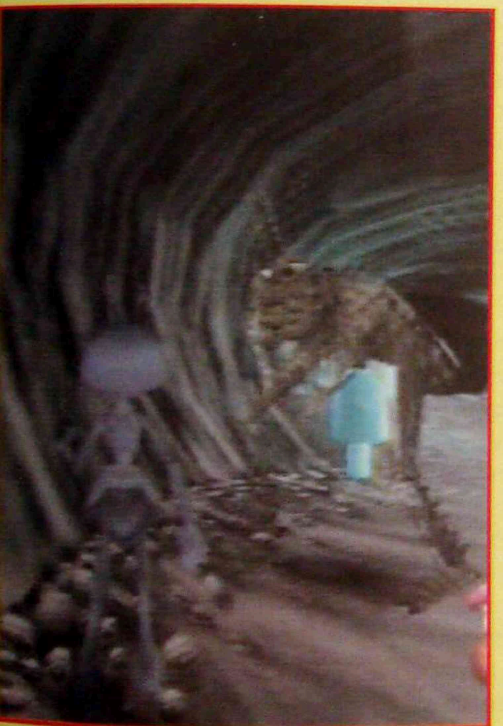
אלה חיים אלה?

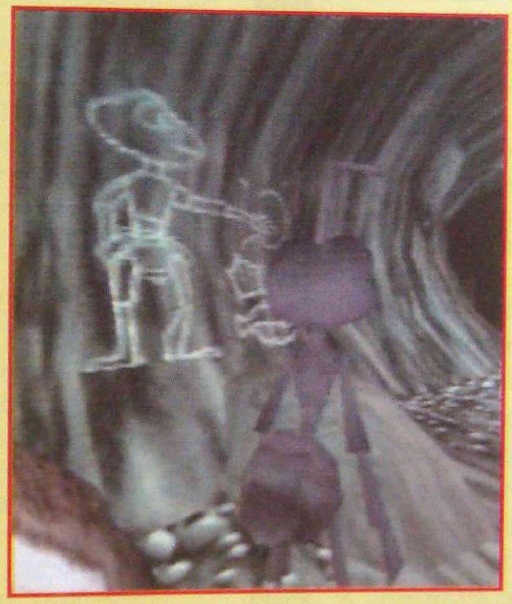
מהם חיי כלב? טוב, ומה חיי ג'וק? אין ספק, שהדימיון ממריא צ'יק־צ'אק אל עבר נעל־הבית הרודפת אחרי התיקן האמריקאי הביתי, הידוע בשם החיבה (או ליתר דיוק שם השינאה והתעוב) - ג'וק. וכאשר הדימיון ממריא כל־כך רחוק, מיד אפשר לפנטז (לא לסנטז) את הקול של אמא או של האחות הקטנה, המצווחות ומשוועות להצלה של כוח בינלאומי מיוחד ללוחמה במקקים.

בין הדימיון הזה לבין הסרט החדש של דיסני אין כל קשר. "חיי ג'וק", אשר יועלה בקרוב גם על המסכים בארץ, מגולל את חייו של הנמל פליק (לשון זכר לנמלה, כמובן...) פליק צריך להציל את מושבת הנמלים שלו ובראשה המלכה הנמלה, מפניו של החרגול הרשע הופר וחבר מרעיו. הצרות מתחילות כאשר פליק ממציא שיטה להשיג מזון בצורה יותר מהירה. לרוע המזל, המזון שהנמלים צוברות מושמד. השכנים החרגולים, החמדנים והמרושעים מנצלים לרעה את גודלם ואת כוחם. פליק מבין, שהנמלים לבדן לא יצליחו להתמודד מול החרגולים. פליק מגייס לעזרתו את מקקי הקרקס. להטוטנים ולולינים מוכשרים. גם כישרונם של אלו נראה חסר תקוה מול צבא החרגולים העצום.

חיי פי.סי. וחיי פלייסטיישן

זה בערך תקציר העלילה. בנקודה זו, בערך, מתחיל גם המשחק לפלייסטיישן. פליק יוצא למסע של 15 שלבים המחולקים לשלושה פרקים. לאורך השלבים, בסגנון הפלטפורמות, תרוץ, תקפו., תטפס, תשליך חפצים ובעיקר תחמוק מחרגולים ותפגוש כל סוג של מקק קיים: יתושים, זבובים, תיקנים, חיפושיות ועוד. במסלול הזה תצטרך להזהר לא ליפול לכל מיני מלכודות קטלניות.





סרט הקולנוע מתבסס הרבה מאד על הגרפיקה המדהימה, שמגיעה שוב מבית היוצר של חברת "פיקסר". זוהי אותה החברה, שהקפיצה את העולם כולו עם "צעצוע של סיפור". (אגב, למי שלא קרא בפריק לפני חודשיים, סרט ההמשך כבר בדרך...) גם המשחק מתבסס על אותה הגרפיקה. מדובר באנימציה ממוחשבת, שנראית מאד מוחשית. המשחק מנצל את האנימציה (20 קטעים מתוך הסרט, שתורמים ליצירת האווירה וליצירת עלילת המשחק) ואת הקולות של הסרט לטובתו. המוסיקה עצמה, למיטב ידיעתי, מקורית ובלעדית למשחק. למרות העוצמה הגרפית, מפתחי המשחק מבטיחים, שהם השקיעו הרבה מאד מאמצים במשחק עצמו וברמת המשחקיות שלו.

גירסת הדגמה של המשחק הוצגה בתערוכת ECTS, שם יכולנו להתרשם ממנו לראשונה. ניתן להתקדם לכל כיוון, תוך חופש תנועה מלא. קל לנווט במיוחד כאשר משתמשים בג'ויסטיק האנאלוגי של הפלייסטיישן. יש כמה מהלכים, שאולי קצת מסובך לבצעם, בעיקר בגלל העולם התלת־מימדי.

בסך הכל מדובר במשחק פלטפורמות חביב ביותר, שיראה לרבים מכם כמו "מלחמת מזון" או "מלחמת מים". המשחק אמור לצאת בחודש הבא, נובמבר, במקביל להקרנת הבכורה של הסרט.

FIFA '99

נא להצדיע: מדי שנה בתקופה הזו ממש, אנו מסקרים את המשחק החדש בסידרת הכדורגל הבינלאומי של פיפ"א. מדי שנה אלקטרוניק ארטס מצליחה לשכנע אותנו, שהמשחק החדש יותר טוב וכולל מבחר של שיפורים. האם גם השנה אלקטרוניק ארטס תכבוש את התואר?

מאת: מארק רוזנמן



אין ספק - משחק פיפ"א ממשיכים להוביל את תעשיית הכדורגל הממוחשב. אם בשנה שעברה חשבנו שראינו הכל, כאשר פיפ"א 98 יצא בשתי מהדורות (מהדורה מיוחדת לכבוד משחקי הגביע העולמי בצרפת), אז השנה יש חידושים.

גרפיקה ועיצוב: יכול להיות, שאלמלא "תיק העיתונות" שקיבלנו מאלקטרוניק־ארטס ובו מודגשים החידושים, לא היינו שמים לב שלכל שחקן יש עכשיו גובה קצת שונה. אולי גם לא היינו מבחינים באפקטים גרפיים שונים ובהם מנוע הצללות מרשים. באלקטרוניק ארטס "תפרו" מדים חדשים לכל השחקנים. לכך ניתן להוסיף מבחר נוסף של איצטדיונים ו־250 מועדוני כדורגל יוקרתיים מ־12 מדינות. למיטב ידיעתי, השנה צורפה למשחק גם הליגה האמריקאית.



לסיכום, אפשר לומר שהמשחק החדש נראה קצת יותר טוב מקודמיו. עם זאת, אין שום מהפכה של ממש ושום מנוע גרפי מהפכני שחשוב לדבר עליו.

משחקיות: זה הדבר החשוב ביותר במשחק. שליטה גרועה בשחקנים ובכדור ופשוט הלך על המשחק. בעבר, אלקטרוניק־ארטס התגאתה בממשק הנוח והידידותי. וכמו שאומרים על מסלולי המירוצים "לא מחליפים סוס מנצח". במילים פשוטות - אין שינוי של ממש. השיפור החשוב ביותר (ממש חשוב), שהשחקנים מגיבים יותר מהר. עדיין, לדעתי יש חוסר תאום בתוכנה והדמויות מחכות יותר מדי זמן עד שהן מגיבות. בדקתי את המשחק הקודם והבעיה זהה. באלקטרוניק־ארטס לא פתרו את הבעיה אבל בהחלט ניסו לטפל בה. מי שלא הרגיש בבעיה קודם לא יחוש בה גם עכשיו.

שיפור קל נעשה גם במנוע הבינה המלאכותית של המשחק. אמנם, מי שזוכר את מהלכי ההבקעה הקלים מהמשחק הקודם יוכל לשחזר אותם. במשחק יש נקודות מהן ניתן להבקיע ללא הפרעה! (אני לא אהיה זה שיקלקל לכם את ההנאה...) נקודות אלו בדיוק עדיין קיימות. עומדים, בועטים ומבקיעים מבלי ששחקני היריב עושים משהו כדי למנוע את הגול.



שיפור קל נעשה גם בתנועת השחקנים ללא כדור. מי שצופה במשחקי ספורט בטלויזיה ודאי שומע את דברי הפרשנים על תנועת השחקנים ללא כדור. תנועה זו חשובה מאוד לאסטרטגיה של המשחק. שיפור התנועה של שחקנים אלו יוצר תחושת מציאות גבוה יותר.

עדיין, מדי פעם תראו שחקנים עומדים באמצע המגרש חסרי ישע. שחקנים אלו יעמדו ולא ידעו לאן עליהם לרוץ. מנוע התוכנה של המשחק פשוט לא יודע לטפל בהם. במילים פשוטות - יש לאן להשתפר בפיפ"א 2000.

שיפור נוסף נעשה בתנועות השחקנים. התיקולים יותר טובים, השחקנים יכולים להקפיץ כדור על החזה וטיפול טוב יותר בתנועות באויר כמו נגיחות ובעיטות יעף. העובדה, שהדמויות מגיבות מהר יותר, מאפשרות שליטה יותר נוחה בכל אחת מהתנועות. זה בהחלט שיפור חיובי.

מלבד השיפורים והשינויים האלו, המשחק נותר אותו דבר: מספר אפשרויות משחק ובהן ליגות, טורנירים, משחק רב־משתתפים ועוד. בדיוק אותם הדברים, שהצליחו למכור את המשחק בכל המהדורות הקודמות שלו.

פיפ"א 99 הוא מעין צעד נוסף לעבר השלמות. כידוע, דברים מושלמים הם בעצם הדברים הכי גרועים בעולם. דבר מושלם הוא כל־כך רגיש, שאסור לגעת בו ואסור להזיז אותו כדי שהוא לא ישבר או יתקלקל. למרות זאת, צריך לשאוף לשלמות. צריך להתאמץ ולספק מוצרים טובים. אין ספק, שאלקטרוניק ארטס עובדת בגישה הזו. לפעמים אולי יש תחושה, שהחברה הזו יכלה להשתדל עוד קצת ולהשקיע מעט יותר במשחק. בסופו של דבר העובדה היא אחת: פיפ"א 99 הוא משחק הכדורגל הטוב ביותר שיש למחשבי הפי.סי.

האם זה מספיק כדי לשכנע אתכם להחליף את פיפ"א 98 בפיפ"א 99? עד כמה שזה נשמע מגוחך, אני מניח שכן. חובבי הכדורגל המשובעים מחפשים את השיפורים הקטנים, את אותם הביצועים המרהיבים המיועדים לעיניהם של "אניני הטעם"



ECTS '98

תערוכת ECTS היא ה־E3 של אירופה. תערוכת ענק הנמצאת במקום השני בסדר החשיבויות של תערוכות המשחקים בעולם.

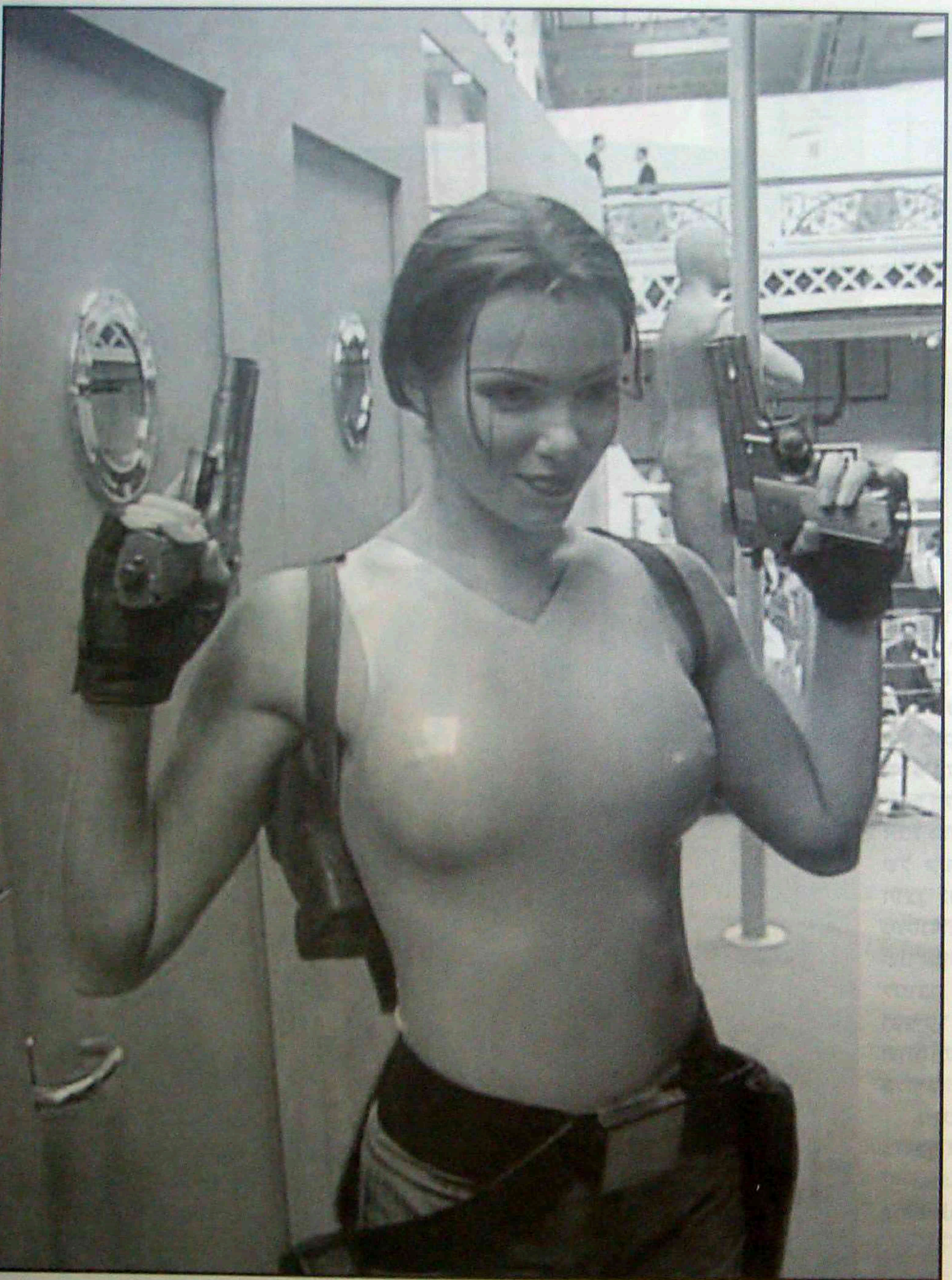
מאת: מארק רוזנמן



1000 מוצגים, 3 חברות ועסקים

מי שזוכר את המספרים של תערוכת E3 האחרונה יתקשה להתעלם מהמספרים של ECTS: כאלף מחשבים, מוצרים, אביזרי ציוד־היקפי, תוכנות ומשחקים הצוגו בתערוכה. אז נכון, ב־E3 הוצגו 1600 משחקים. עדיין, מדובר בתערוכה גדולה, שהציגה מספר גדול של משחקים מעניינים וגם את התפתחות הטכנולוגיה של החודשים האחרונים. כך, הגיבורה האמיתית של התערוכה, לדעתי וכנראה גם לדעת רבים אחרים, היא... הגרפיקה התלת־מימדית. כעת, מפתחי המשחקים כבר לא עוסקים בגילוי של הגרפיקה הזו אלא בשימושים הטובים שלה. כמעט כל משחק חשוב הוא בעצם משחק בתלת־מימד.

עובדה נוספת, שמשכה את תשומת הלב של כל המבקרים היא התחרות החזקה בין סוני לבין נינטנדו לבין סגה. קשה היה להתעלם מהעוצמה אותה מפגינה סוני. גם בדוכנים של יצרניות המשחקים האחרות השם של סוני, הסמל של הפלייסטיישן בולט. נינטנדו, לעומת זאת, נראתה כמו חברה קטנה ואפורה. הדוכן שלה היה כל־כך משעמם, שאפילו המשחק החדש של זלדה "נבלע" בתוכו. ובתוך המאבק הזה, סגה מנסה להפעיל שיטות של לוחמה טקטית חכמה ולתפוס לעצמה מקום של כבוד. המכשיר החדש של סגה מהווה איום רציני על כל תעשיית משחקי הטלויזיה. עדיין אי־אפשר לדעת אם המכשיר יצליח ויקלט בשוק אבל כבר עכשיו הוא מכה גלים בכל מקום. סגה בחרה לחשוף את



הדוגמנית החביבה בדמותה של לארה קרופט משכה הרבה תשומת לב מצד המבקרים

המכשיר הרחק מהתערוכה, בחדר צנוע במלון יוקרתי. שם, היא הציגה את המכשיר ואת סוניק בלי שהפלייסטיישן ומשחקיו הרבים יסיחו את הדעת.

ולקינוח, בין משחק למשחק ובין דוכן לדוכן, היו הרבה דיבורים והרבה רכילויות. על־מה מדברים יצרני המשחקים? על "הברנג'ה", על החבר'ה שלהם. מי עובד איפה, כמה משלמים וגם ובעיקר: מי קנה את איזו חברה, מי יקנה את מי ובכמה כסף. מי שקרא את מדורי החדשות של פריק בחודשים האחרונים ודאי הבחין בידיעות רבות, שעסקו במסעי הרכש הגדולים. כך, חברת Eidos קנתה את Crystal Dynamics. חברה זו מתכוננת רכש ענק נוסף מידי סוני. רכש זה עוסק בחברת Psygnosis. חברה אחרת, שנרכשה החודש באופן מפתיע ביותר היא Activision. חברה זו, הנחשבת לאימפריה, נקנתה על־ידי Infogrames. חברה שלישית העומדת למכירה היא Cendant Software. חברה זו מחזיקה בבעלותה שתי יצרניות משחקים חשובות והן Sierra ו־Blizzard. עדיין לא נמצא קונה. וגם MicroProse נמכרה לחברת הצעצועים הגדולה Hasbro. גם EA רכשה את Westwood. ולקינוח, יש שמועות ש־GT רוצה לקנות את Bungie. בקיצור, לחבר'ה בברנג'ה היו הרבה נושאים מרתקים לרכילות. חשוב לומר, שכל העברת בעלות כזו משפיעה בעיקר על כל מחזיקי המשרות הבכירות. בדרך־כלל אלו מתפטרים או מפוטרים על־ידי הבוסים החדשים.

מתוך השיחות שהתנהלו בין החבר'ה של הברנג'ה אפשר היה להבין, שהתערוכה די אכזבה רבים. היא היתה גדולה מבעבר, אך כנראה שלא הצדיקה את המיליונים שהושקעו בהקמת הדוכנים. מספר חברות כבר הודיעו, שהן לא יטלו חלק בתערוכה הבאה...

מכונת המשחק – 3Dfx

כבר אמרתי, משחקים בתלת־מימד הפכו לסטנדרט. אין ספק, שחלק חשוב בחדירת התלת־מימד לתודעת הציבור וחברות המשחקים שייך ל־3Dfx. נשיא החברה, גרג בלארד אומר" "עכשיו אנחנו פלטפורמה, בדיוק כמו כל מסוף משחק אחר," והוא מוסיף, "סמל החברה יופיע מעתה על כל משחק בו הוא תומך. אנו גם נפעל כדי שמשחקים יצאו באופן בלעדי לכרטיס שלנו." ההישג הראשון כבר נעשה - דיאבלו 2 יצא ל־3Dfx באופן בלעדי!

שמועות

אחד הדברים הכי מעניינים בכל תערוכה הן השמועות. קל מאד לשוטט בין הדוכנים ולראות את מה שהחברות מציגות. לעיתים קרובות המשחקים מוצגים כשהם פועלים, לעיתים יש רק גירסאות הדגמה או קטעי וידיאו. ולעיתים, עומדים ליד מישהו, שלא תמיד מכירים, ושומעים אותו מדבר על תוכניות עתידיות. קשה לדעת אם מדובר בידיעה, בשמועה או בבדיחה. להלן כמה מהשמועות שגונבו לאוזני בין הדוכנים. זיכרו - ידיעות אלו מפורסמות כאן ללא כל אחריות או הבטחה שמדובר בידיעה ממשית!

הנסיך הפרסי 3 - המשחק הזה כמעט מוכן לשיווק למחשבי הפי.סי. מפתח המשחק, האיש שהמציא אותו, ג'ורדן מכנר, נראה מסתובב ליד הדוכן של נינטנדו ומדבר על גירסת המשחק עבור הנינטנדו־64 והפלייסטיישן! דבר אחד בטוח, גירסת הפי.סי. הולכת להיות פיצוץ. הנסיך נראה נפלא בתלת־מימד. במשחק הושעה הרבה מחשבה בפרטים קטנים. לאחר ריצה הוא נושף ומתנשף, עומד עם הידיים על הירכיים ועוד.

Project X - המכשיר המסיתורי המאיים לפרוץ לשוק עדיין נשאר מיסתורי.מעט מאד ידוע על המכשיר ועל ביצועיו האפשריים. מפתחי המכשיר נראו מסתובבים בין הודכנים בלונדון ומשוחחים עם מפתחי משחקים שונים. לפי השמועות, חברת Psygnosis הסכימה לפתח עבורו משחק גולף. יצרני המכשיר הסכימו לומר, שהוזלת כונני ה־DVD תתרום להצלחת המכשיר. לדברי נציגי החברה, יותר חברות מגלות כרגע עניין

והדהים את כולם באיכות הגרפיקה ובמהירות שלו. מעולם סוניק המהיר לא היה כל־כך מהיר! המהירות לא גרמה לאובדן כלשהו באיכות הגרפיקה. חשוב לומר, שמהמעט שראיתי, זהו מכשיר חזק ביותר.

לאחר הדגמת המכשיר, סגה דיווחה בקצרה על Sega Rally 2 ו־Virtua Fighter RPG, שני משחקים שיצאו לשוק ביום ההשקה של הדרימקאסט בחודש הבא! קטעים מתוך המשחקים הוצגו בקטעי וידיאו בלבד. עד כמה שאפשר לשפוט משחק על־סמך קטעי וידיאו, שוב מדובר במשחקים באיכות אחרת מכל מה שמוכר לנו כיום.

נינטנדו

החברה הזו ממשיכה לאכזב. בקצב הנוכחי לא בטוח שהיא תצליח לשרוד לקראת שנות האלפיים. על כונן הזיכרון, ה־64DD מתביישים לדבר. משחק כמו Body Harvest יצא לשוק בחודש הבא, ביפן, באיחור של ארבע שנים! Quake II יצא למכשיר רק באמצע השנה הבאה (לפלייסטיישן הוא יצא תוך כחודש). השמועה, שהמשחק Knife Edge יגיע עם אקדח קל התגלתה כלא נכונה. הנציג של קמקו, מפתחת המשחק אמר: "שילוב האקדח הינו אפשרות בלתי אפשרית כרגע. כדי לשלב אקדח נצטרך לדחות את השקת המשחק."

מנקודת המבט של נינטנדו היו גם כמה הפתעות חיוביות. למשל, לפני התערוכה דווח, שהמשחק Perfect Dark לא יוצג. אמנם, המשחק לא היה בדוכן של החברה אבל הוא הוצג מאחורי דלתיים סגורות לחבורה מובחרת של עיתונאים. לצד המשחק הזה, באותו חדר מוצנע, הוצג גם Conker. שלושה משחקים בלטו בזירה של נינטנדו: Zelda, שיהיה כנראה משחק השנה, Turok 2 שנראה מרשים ו־Wipeout 64. המשחק האחרון הפתיע לטובה. יש בו אפשרויות משחק חדשות, גרפיקה טובה ובעיקר מהירות מסחררת. השליטה בכלי־הרכב קצת שונה מזו הנהוגה בפלייסטיישן אך אין לי ספק שמדובר בלהיט היסטרי.

נינטנדו השקיעה מאמץ רב גם בגיים־בוי הצבעוני. בדוכן היו גירסאות הדגמה של מספר משחקים ובהם Wario Land 2, Tetris Deluxe ו־Zelda: Links Awakening.

סוני פלייסטיישן

חברה זו פשוט יכלה לוותר על הדוכן שלה. למה? כי בכל מקרה היא נכחה כמעט בכל דוכן של כל חברת משחקים המכבדת את עצמה. למרות הערכת המומחים, שהפלייסטיישן יחלש בשנה הקרובה, קשה להתעלם מהמכשיר, שחגג החודש את יום־הולדתו השלישי עם עשרות מיליוני יחידות בכל רחבי העולם. הדוכן של סוני לא היה מרשים ולמרות זאת היה חם וצפוף (אגב, בכל שטח התערוכה היה ממש מחניק. כנראה שהבריטים עוד לא שמעו על המצאת המזגן...)

המחשבים האישיים

חלק נכבד ביותר בתערוכה שייך למחשבים הביתיים. מאות משחקים, אביזרים, מסכים, מדפסות, ידיות־משחק וכדומה הוצגו בתערוכה. לסקור את כל המשחקים זו משימה בלתי אפשרית, לכן בחרנו רק בכמה, שנראו לנו יותר בולטים, יותר חשובים וגם כאלו, שעדיין לא ממש התיחסנו אליהם בגיליונות הקודמים של פריק. אז על Tomb Raider III לא נדבר,



התערוכה התאפיינה בהרבה צבע, תלבושות ססגוניות ועוד

במכשיר. מתי הוא יצא? מה יהיו ביצועיו? כמה הוא יעלה? ששש...

סגה

התצוגה האמיתית של סגה לא היתה בשטח התערוכה. סגה בחרה בקפידה חבורת עלית של עיתונאים (נחשו מי עוד היה ביניהם), שנלקחו לחדר במלון הילטון היוקרתי. שם, בשקט ורחוק מאור הזרקורים, הם הציגו לראשונה את הדרימקאסט באירופה. זו היתה תצוגה מדהימה, לא בגלל חמש הדקות בהן צפינו בהרפתקאות סוניק, אלא בעיקר בזכות העובדה, שהמכשיר היה מונח על השולחן ואפשר היה לגעת בו.

הדרימקאסט נחשף. על מסך הטלויזיה הופיע רקע לבן ועליו הלוגו השחור של המכשיר. זמן הטעינה היה ממש אפסי. סוניק עלה אל האויר

רק נספר, שדוגמנית בדמותה של לארה הסתובבה בתערוכה ומשכה הרבה תשומת־לב...

Star Trek New Worlds - חובבי מסע בין־כוכבים יכולים להכין את עצמם למשחק פעולה תלת־מימדי המשלב הרבה אסטרטגיה. Interplay השקיעה הרבה מאמצים במשחק החדש, המאפשר לכם לשלוט באחד משלושה צדדים במאבק על השליטה ביקום.



Actua Soccer


Buggy

Babylon 5 - סיירה תתחיל בשיווק משחק בעוד כחצי שנה. מפתחיו מבטיחים קצת יותר מאשר משחק יריות בסביבה תלת־מימדית של 360 מעלות. בין השאר המשחק יכלול תרחישים למשחק רב־משתתפים.

Wargasm - אין כאן טעות דפוס! זהו משחק פעולה חדש של Infogrames. במשחק יש מלחמה אטומית בה צריך לטפל בדברים קטנים מצד אחד ובאסטרטגיות כוללות מצד שני. המשחק אמור לצאת בחודש הבא.

Stuntcar Grand Prix - במשחק הזה צריך לנהוג במכוניות שלט. מפתחי המשחק מתכננים אותו לעוד שנה וחצי! יהיו בו מכוניות שונות עם הרבה אפקטים גרפיים מרשימים...

Wormaggedon - זוכרים את Worms? שאלה קצת דבילית, לא? אז מה דעתכם על "תולעים קרביות"? המשחק כולל אויבים שונים, כלי־נשק ועוד. המשחק יאפשר גם זירה רבת־משתתפים.

Galleon - זהו משחק שהוצג כמעט בחשאיות מאחורי דלתיים סגורות. המשחק פותח על־ידי האנשים שהמציאו את לארה קרופט. הדמות הראשית במשחק היא ראמה. מבחר התנועות שלה מרשים וכך גם השליטה המדויקת עם ממשק מופלא.

'Prince' Naseem Hamed - כוכב האיגרוף העולמי יככב במשחק החדש של Codemaster. המשחק יצא בשנה הבאה עם תקציב פרסום אדיר של למעלה ממיליון דולר. אגב, המשחק יצא גם בגירסת פלייסטיישן.

Nocturne - משחק הרפתקאות בסגנון של Tomb Raider. המשחק מפותח על־ידי Terminal Reality והוא הוצג בחשאיות מאחורי דלתיים סגורות. המשחק מתרחש בשנות העשרים והשלושים של המאה הנוכחית באיזור רדוף אימה ואפל בסגנון של סרטי דרקולה. אגב, המשחק אמור לצאת לקראת החג הנוצרי Hallowe'en, שהוא חג אימה ותחפושות בדומה לפורים.

Homeworld - אחד המשחקים הטובים ביותר שהוצגו במהלך התערוכה. אסטרטגיה בזמן־אמיתי מבית סיירה. המשחק מבוסס על גרפיקה תלת־מימדית הנוצרת דרך התוכנה, כך שגם בעלי מחשבים חלשים יחסית יוכלו להנות ממנו (פנטיום 166 ומעלה). המשחק תומך באפשרות לרב־משתתפים דרך האינטרנט.

והזוכה הוא...

תערוכת ECTS ננעלה בארוחת־ערב ענקית אליה הוזמנו למעלה ממאתיים אישי מפתח של תעשיית המשחקים באירופה. ארוחת־הערב נערכה במועדון הכדורגל של קבוצת צ'לסי. הבדרן הבריטי המפורסם, ג'ק די, הנחה את הערב תוך שהוא מספר בדיחות על היפנים, על ביל גייטס וגם, כמיטב המסורת הבריטית, קצת בדיחות גסות. לקינוח, הוכרזו משחקי השנה באירופה.

מכשיר השנה: פלייסטיישן

משווק השנה: נינטנדו

מפתחת המשחקים: Rare

משחק הפי.סי.: Starcraft

משחק הטלויזיה: GoldenEye 007

תוכנת השנה: Encarta 98

חומרת השנה: 3Dfx Voodoo 2

משחק האינטרנט: Ultima Online

בנוסף נבחרו משחקי השנה במדינות ובאיזורים שונים באירופה: Blade Runner באיטליה, Fallout בצרפת, Commandos במדינות השפלה (בלגיה, הולנד ולוכסמבורג), Quake II בסקנדינביה (שבדיה, נורבגיה, פינלנד ודנמרק), Jedi Knight: Dark Forces II בגרמניה.

פרסי שיווק חולקו לשלושה משחקים: מדלית זהב ל־Grand Tourismo, מדליית כסף ל־GoldenEye 007, מדליית ארד ל־TOCA Touring Car Championship.



Braveheart Gangsters: Organised Crime - משחק של אסטרטגייו
כנופיות מבית Eidos. המשחק היה ידוע עד כה בשם Tartan Army.

Lego - חברה זו הציגה מספר רב של משחקים נחמדים הפונים בעיק
לגיל הרך. משחקים בהם ניתן לבנות מודלים תלת־מימדים, משחק שחמ
המבוסס על בובות של החברה ו... Lego Racers. זו משחק מירוצים מעניי
שיצא למרבית מסופי המשחק באמצע שנת 1999. משחק זה פונ
לאוכלוסיה יותר בוגרת. Lego Friends הוא משחק מיוחד, הפונ
לאוכלוסיית הבנות! זהו משחק על חברים, על מוסיקה, על רכילות ועוד

"נעמי" הכוכבת הגדולה של תערוכת המכונות

JAMMA 98

הצל הכבד של המשבר הכלכלי, בו מצוי המזרח הרחוק, העיב קשות על תערוכת JAMMA. את החיוכים הרגילים החליפו מבטים רציניים והרבה מילות תקוה, שאכן בשנה הבאה יהיה טוב יותר.

מאת: מארק רוזנמן



למה ג'אמה?

תערוכת ג'אמה נחשבת למפגש החשוב של יצרני מכונות הוידיאו, יצרניות משחקים ומתקני שעשועים למיניהם. כאן ניתן לראות את משחקי הדור הבא. את כל המשחקים שיכבשו בקרוב את אולמות הוידיאו. כידוע,

רבים מהמשחקים האלו עוברים "מתיחות פנים" ומגיעים גם אל מסופי המשחק הביתיים.

בסימן של משבר

המשבר הכלכלי הכבד, הפוקד את המזרח הרחוק ובה גם את יפן, משפיע על הרגלי הצריכה והבידור. כאשר אין כסף אנשים נוטים לצמצם בהוצאות. אין ספק, שהיציאה אל אולם משחקי הוידיאו והביזבוז של כמה עשרות שקלים בהחלט מיותר. התוצאה - רבים מאולמות הוידיאו ביפן כמעט ריקים. מפעילי האולמות נקלעו לקשיים כבדים ולכן הם לא יכולים להרשות לעצמם לרכוש מכונות חדשות ולהתעדכן במיטב המשחקים. כאשר לא קונים מכונות ומשחקים, גם יצרניות המשחקים נקלעות למשבר. הן מצמצמות ומקצצות כמה שרק אפשר.

המשבר הכלכלי הוא כמו כדור שלג. כאשר אדם הפרטי חוסך שקל, למפעיל אולמות הוידיאו יש משבר של אלף שקל. מדוע, כי אלף אנשים לפחות צימצמו את הפעילות שלהם בשקל. ליצרניות המשחקים כבר יש משבר של מיליון שקל. בדיוק לפי אותו עיקרון - כי אלף אולמות וידיאו רכשו משחקים בפחות מיליון שקל. כמובן, שכאשר מדובר בכלכלה היפנית או האמריקאית, מדובר בין או בדולר ובמספרים הרבה יותר משמעותיים.

וכיצד באים לידי ביטוי כל אותם קיצוצים?

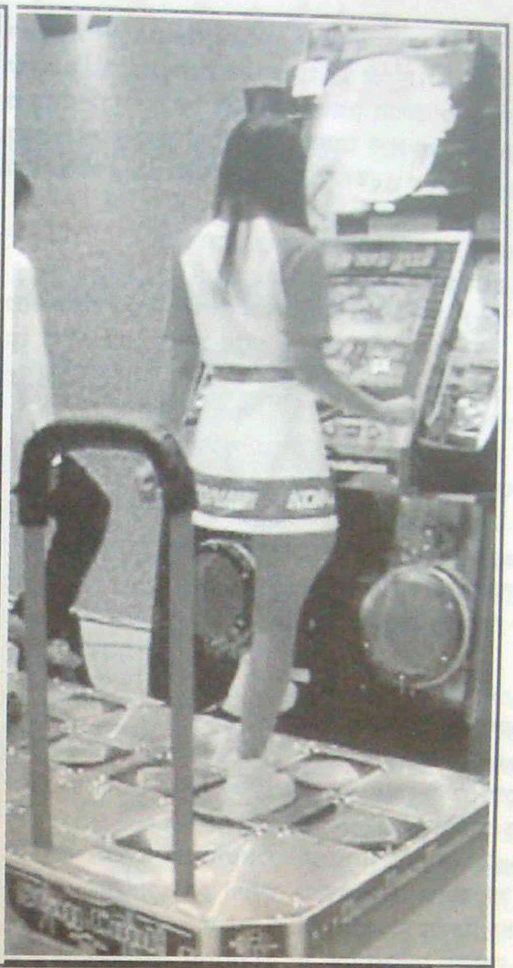
דבר ראשון, נתחיל עם ביטול ההפקות של משחקים יקרים. משחקים מורכבים, שעולה הרבה כסף לפתח ולהפיק פשוט נגנזים. משחקים אלו ישכבו בארון התוכניות ויחכו לתקופה טובה יותר.

דבר שני, נגלה שבאולמות הוידיאו נמצאים הרבה משחקי המשך, הכוללים עוד קצת שלבים, אולי עוד כמה מכוניות או לוחמים (תלוי בסגנון המשחק), עוד קצת גרפיקה וזהו. כלומר, היצרנים השתמשו במשחק קיים, שינו אותו מעט והחזירו אותו אל אולמות המשחקים.

דבר שלישי, היצרנים מעדיפים משחקים פשוטים, קלים למשחק, הפונים לקהל יותר רחב. אלו משחקים שקל להפעיל, שלא דורשים ניסיון ומיומנות. משחקים, שכל אחד יכול להנות מסיבוב אחד או שניים בלבד. משחקים אלו פונים לכל אדם הרוצה לשחק בלי להיות "מקצוען" בסגנון או במשחק הספציפי. משחקים אלו מבטיחים הנאה רבה גם אם לא תשפכו ים של כסף לתוך המכונה. בקיצור, משחקים שלא יגרמו לתיסכול אצל מי שאין לו כסף וחוסך בהוצאות.

ישנן דרכים רבות נוספות באמצעותן היצרנים חוסכים. הם משתמשים





במסכים יותר קטנים ופחות איכותיים, הם מתקינים מערכות צליל יותר זולות ועוד. מכונת משחק, המיוצרת בעשרות אלפי יחידות כדי שתופץ לאולמות הוידיאו בכל רחבי העולם, עולה ליצרן מיליוני דולרים. חסכון של כל דולר למכונת־משחק הוא משמעותי. חסכון כזה מתבטא, בשורה התחתונה, בעשרות ובמאות אלפי דולרים. למרבה הצער, לעיתים קורה, שחיסכון כזה פוגע באיכות של המוצר הסופי - כלומר במשחק. וכאשר המשחקים פחות טובים, אנו מגלים בהם פחות עניין. ואז, כפי שתוכלו להסיק מהסקירה הכלכלית אשר שטחנו לפניכם, המשבר הכלכלי רק מחריף!

ואחרי השעור הראשון בכלכלה, הגיע הזמן להצצה זריזה ביותר במה שהיה בתערוכה.

מיני מרתון

תערוכת ג'אמה אינה ענקית במימדיה. במהלך התערוכה לא הוצגו אלפי משחקים. אף על פי כן החלטנו לערוך סקירה קצרה של המשחקים הבולטים במיוחד.

אטארי - חברת אטארי היא בעצם יחידת פיתוח משחקים של חברת Midway. המשחק הבולט של החברה היה CarnEvil. זהו למעשה אוסף משימות נוסף למשחק היריות The House of the Dead. משחק בולט נוסף, Gauntlet Legends שהוא משחק המשך לקלאסיקה







של אטארי - Gauntlet. החברה הציגה גם משחקי מירוצים ובהם Radical Bikers ו־Hyper Drive. למשחקים אלו יש סיכוי סביר להגיע גם לפלייסטיישן.

טאיטו - חברה זו הציגה מספר משחקים בדוכן שלה. המשחק הבולט הוא סימולטור הרכבות Densha de Go! 2. החידוש הגדול במשחק, שלכל רכבת מוצמדת מצלמה המאפשרת לראות את נתיב הנסיעה תוך כדי שליטה ברכבת! החברה הציגה גם את Psychic Force 2012, שרבים ודאי מקווים לראותו על מסופי המשחק הביתיים. משחק נוסף, שיש לו סיכוי להגיע אל מסופי המשחק הביתיים הוא Chaos Heat. זהו משחק פעולה ויריות המאפשר משחק ראש־בראש.

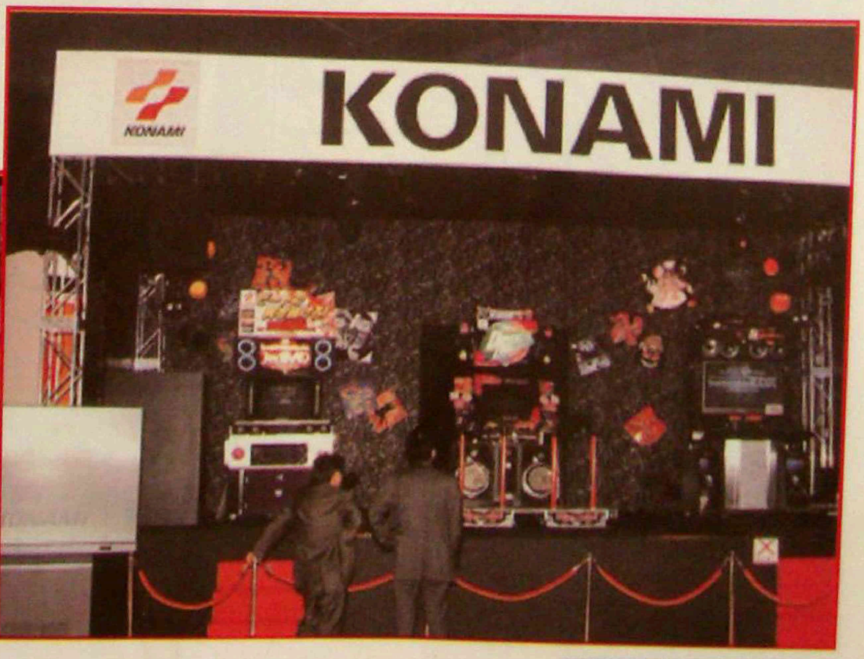
טקמו - המשחק הבולט של טקמו, איך אפשר אחרת, הוא Dead or Alive ++ זהו לא משחק המשך. המשחק הראשון יצא, כידוע, לפלייסטיישן, המשחק הזה אמור לצאת ל "נעמי" (ראה הרחבה) וכראה גם לדרימקאסט של סגה!

נאמקו חשפה את Fighting Layer. משחק זה פותח על־ידי חברת Arika, המבוססת על האנשים שהביאו לעולם את "לוחם הרחוב 2". Race On! 2 הוא משחק מירוצים נוסף מבית נאמקו. המשחק תומך ב־NamCam. זוהי מצלמה זעירה הנמצאת בתוך תא המשחק. המצלמה מאפשרת לך לצלם את הפרצוף שלך ולשלבו במשחק! Gunmen Wars הוא משחק יריות בו הגיבור לובש חליפת מלחמה מיוחדת, המעניקה לו ביצועים משופרים. Attack Pura-rail הוא סימולטור רכבות, שנועד לכל מי שלא היתה לו רכבת חשמלית...

קונאמי - היפנים אוהבים משחקים מוסיקאליים. קונאמי הציגה בתערוכה שלושה משחקים כאלה! Beatmania 3rd Mix, שהוא משחק המשך ל־Beatmania (המשחק יצא החודש לפלייסטיישן ביפן). המשחק השני הוא Dance Dance Revolution, שגם כן הגיע אל הפלייסטיישן ולקינוח הפרק המוסיקאלי, המשחק Pop'n Music, שדומה למדי ל־Beatmania. המשחק היחיד שחרג שלא שומר על הקצב הזה הוא Evil Night. זהו משחק יריות תלת־מימדי, שכנראה יאלץ אתכם לשמור על כושר קרבי כאשר תתמודדו מול שני חברים נוספים בעזרת אקדחים ורובה צלפים.

קפקום - החברה הציגה את גירסת הטטריס שלה עם הכוכב של דיסני, מיקי מאוס. המשחק נקרא Magical Tetris Challenge feturing Mickey. לפי השמועות הטובות, משחק זה יצא לפלייסטיישן. Tech Romancer הוא משחק לחימה תלת־מימדי בו הגיבורים הם רובוטים ענקיים. המשחק פועל על לוח תואם־פלייסטיישן, דבר הכמעט מבטיח את הגעת המשחק אל הסלון שלנו...

SNK - הציגה את משחק המכות Samurai Spirits 2. משחק המשך נוסף הוא Beast Busters: Second Nightmare.





סגה מציגה את "נעמי"



הדבר החשוב ביותר של תערוכת ג'אמה 1998 היא החשיפה הגדולה של "נעמי". זוהי מערכת משחק תואמת לדרימקאסט. זוהי מערכת חזקה במיוחד, המאפשרת להריץ את מיטב המשחקים. היתרון הגדול של המערכת היא עלותה הנמוכה בכ־60% בהשוואה למכונות המשחק האחרות! אז אם בפתח הכתבה דיברנו הרבה על מספרים ועל כלכלה, נראה שסגה הולכת בכיוון הנכון! לידיעתכם, מערכת משחקים יכולה לעלות בין חמישים למאה אלף דולר! (שהם בין 200 ל־400 אלף ש"ח). חסכון של 60% הוא משמעותי ביותר.

הביצועים של "נעמי" לא יורדים מאלו של "מודל 3" של סגה. יש לו מעבד היטאצ'י עם מנוע גרפי 128 ביט. המעבד פועל במהירות של 200 מגהרץ! יש לו 64 ערוצי קול, 32 מגה זיכרון פנימי ועוד 16 מגה זיכרון גרפי עם תמיכה ב־16.7 מיליון צבעים. המכשיר יכול להגיע עם כונן סי.די. אחד הדברים המעניינים ואולי המסקרנים ביותר, הן יציאות ה־VMS שיש ל־"נעמי". יציאות אלו יאפשרו לקשר בין מכונת הוידיאו, שבאולם המשחקים לבין מכשיר הדרימקאסט בבית. הקשר יעשה על ידי יחידת הזכרון הניידת, ה־VMS! מה יהיו השימושים של והביצועים של הקשר הזה? ימים יגידו. בינתיים, הדימיון יכול רק לפרוח ולרחף לעולמות קסומים.

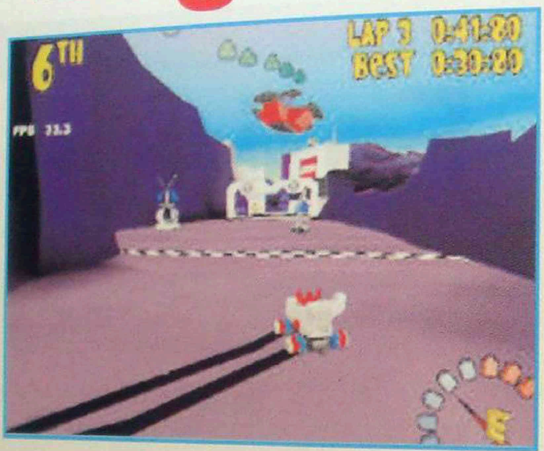


בדיוק כמו במסופי המשחק הביתיים, המבחן של מכונת משחק מקצועית נמצאת במבחר המשחקים. סגה מבטיחה בעצמה 15 משחקים תוך שנה ועוד כמאה משחקים מבתי היוצר של כעשרים חברות אחרות. הבולטות בין חברות אלו הן קפקום, ג'אלקו, טאיטו וטקמו. סגה מצפה להפיץ את המכונה בכמאה אלף יחידות תוך חמש שנים. המשחקים של סגה, המובטחים כבר עכשיו, הם The House of the Dead 2: Original Sin ומשחק נוסף בסידרה זו, Blood Bullet. זהו משחק המתרחש במקביל ל־The House of the Dead.

החשיבות של "נעמי" עבור סגה היא אדירה. מכונה זו יכולה לסייע לחברה לבסס את מעמדו של הדרימקאסט בתעשיית המשחקים. כל משחק שיגיע ל־"נעמי", יוכל להגיע כמעט באופן מידי גם אל המסוף הביתי. הפיכת ה־"נעמי" למכונה מבוקשת על־ידי יצרניות המשחקים, מבטיח לסגה הרבה עוצמה גם בכל הקשור לשוק הביתי.

משחקים חדשים, שעדיין בשלבי פיתוח!

Lego Racers



לגו, יצרנית קוביות המשחק, לוקחת את משחקי המחשב ברצינות רבה. החברה מתכננת את משחקי הטלוויזיה הראשונים שלה. המשחק הראשון יהיה Lego Racers, שיצא לפלייסטיישן ולנינטנדו־64. המשחק כולל 12 מסלולים למשחק מול המחשב ועוד מסלולים לתחרויות ראש־בראש דרך האינטרנט!

X-Wing Alliance



בתחילת 1999 יופיע משחק נוסף בסידרת "מלחמת כוכבים" - X-Wing Alliance. לוקס־ארטס כוללת במשחק חמישים משימות חדשות וחמישה תרחישים למשחקי רשת. המשחק יתמוך במאיצים גרפיים ובידיות הכוח.

Jest

איך אהבתם את המשחקים בסידרת Discworld? אם אהבתם אותם, או אם אתם משוגעים על ספרי הפנטזיה של הסופר הבריטי טרי פראצ'ט, יש לכם סיכוי גדול לאהוב את המשחק הזה. גיבור המשחק הוא הליצן, Jest. אולם, אם אתם חושבים שהמשחק בהכרח מצחיק עד דמעות, כמו הליצנים, אתם טועים. המשחק אולי מצחיק, עם הרבה הומור שחור, אבל הוא גם מציג את חייהם הקשים של הליצנים. בעיקרון, זהו משחק פלטפורמות ולא נאום פילוסופי על מהות חיי הליצנים. המשחק יצא לנינטנדו־64 ממש בשבועות הקרובים, אלא אם כן נופתע לרעה...



3D Ultra Nascar Pinball

סיירה הכריזה על משחק פינבול חדש. המשחק יגיע למחשבי הפי.סי כבר בחודש הבא.

K-1 Grand Prix '98

משחק ההמשך ל־K-1 יצא בקרוב ביפן. עדיין לא בטוח שמשחק המכות הזה יגיע גם לארצות־הברית ולאירופה. המשחק החדש כולל שש דמויות חדשות בנוסף לעשר הקיימות ועוד 14 דמויות שחיקות. בסך־הכל שלושים לוחמים.

Soul Calibur



זהו משחק מכות חדש של נאמקו לפלייסטיישן. לאחרונה נאמקו אישרה את השמועה, שהלוחם יושימיצ'ו מהמשחק Tekken, יהיה דמות סודית במשחק החדש. המשחק יצא מתישהו בשנת 1999.

Metal Fatigue

חברת Psygnosis הכריזה על משחק אסטרטגיה חדש למחשבי הפי.סי. במשחק צריך לשלוט על צבא של רובוטי ענק. הרובוטים מורכבים מחלקים שונים אותם ניתן לפרק, להרכיב ולהחליף ברכבים אחרים. בדברי ההסבר של החברה על המשחק נאמר: "המשחק כולל רמת־משק מתקדמת, אלמנטים מורכבים של אסטרטגיה, בינה מלאכותית משופרת במיוחד, אנימציה מהפכנית על רקעים תלת־מימדיים." המשחק מיועד להגיע לשוק לקראת מאי 1999.

Grand Prix Legends

כפי שדווח כאן בעבר, סיירה עומד להוציא משחק מירוצים חדש לפי.סי. חודש, סיירה הודיעה, שהיא קיבלה את הזיכיון להשתמש במכוניות הגראנד־פרי של פרארי. אז מי שרוצה לקחת את המכונית האדומה והמבהיקה לסיבוב מבחן - מוזמן.



אגב, רק כדי שתדעו, יש בידנו כבר סקירה מלאה של המשחק, אנו נפרסם אותה, ככל הנראה בגיליון הבא!

Journeyman Project 4

חברת פרסטו מחפשת משווק חדש לסידרת Journeyman Project. לאחרונה חברת Red Orb, משווקת של המשחק, נמכרה. חברת פרסטו הודיעה, שלמרות זאת היא תמשיך לפתח את הפרק הרביעי בסידרה. כזכור, גם הפרק השלישי עמד בסימן של משבר כלכלי ורק במזל הוא הושלם.

Starshot



חברת Infrogrames החליטה לשנות את השם של משחק הפלטפורמות החדש שלה לנינטנדו־64. השם המקורי היה Space Circus. השם החדש נועד כדי לקלוע יותר לעלילת המשחק ולאופיו. המשחק מספר על קרקס נודד בחלל.

Tank Racer

14 מסלולים בהם תוכלו להזניק את המכונות הכבדות ביותר עלי־אדמות - טנקים ירוקים! המשחק מאפשר מירוץ ראש־בראש, 12 סוגי טנקים ועוד הרבה הפתעות. המשחק יצא לפלייסטיישן.

Cydonia

Cydonia הוא משחק הרפתקאות ענק שיגיע על־גבי חמישה תקליטורים. גיבור המשחק הוא האדם הראשון שנשלח אל המאדים. יצרני המשחק מבטיחים למעלה מ־70 שעות משחק והנאה עם 55 אלף תמונות ואנימציה תלת־מימדית.

Total Soccer

צוות הפיתוח של סוני באירופה עובד על משחק כדורגל חדש לפלייסטיישן. המשחק אמור לצאת ברבע הראשון של שנת 1999. בסוני מקווים, שהמשחק יתרום לסגנון כמו Total NBA. למשחק עדיין אין שם רשמי.

הרבה משחקים חדשים לדרימקאסט

כצפוי, אנו עדים לגל הכרדות גדול מאד של משחקים עבור הדרימקאסט. מה יהיו האיכויות של המשחקים האלו? כיצד הם יעזרו למכשיר להשתלב בשוק העולמי? את התשובות כנראה נתחיל לבדוק כבר בחודש הבא, אחרי שהמכשיר יצא לשוק ונתחיל לשחק בו ובמשחקיו!

- Outcast, המשחק של Infogrames, צפוי להגיע למכשיר. יש שמועות, שחברה זו עובדת על משחק נוסף עבור הדרימקאסט.
- חברת Visual Concept עובדת על שני משחקי ספורט עבור הדרימקסאט. למשחקים לא ניתנו עדיין שמות. כל הידוע לנו כרגע, שמדובר במשחק כדורגל אמריקאי (סטייל מיידן) ובמשחק כדורסל.



- Metal Gear Solid של קונאמי נמצא בשלבי הסבה מתקדמים. בחברה מאמינים, שמשחק יהיה מוכן לשיווק ממש עם שיגורו של הדרימקסאט לחנויות ביפן.
- מקורות בסגה רומזים, שמשחקים ישנים של סגה יעברו שיפורים משמעותיים לקראת יציאתם לדרימקאסט. כך למשל, משחקים כמו Sega Rally 2 ו־Virtua Fighter 3 יכללו עוד שלבים וגם אפשרות לשחק ראש־בראש דרך האינטרנט באמצעות המודם המותקן במכשיר.
- שלוש חברות חשובות הצטרפו החודש אל נבחרת החלומות של סגה. השלוש הן Eidos, CodeMasters ו־Gremlin. החברות הצהירו על כוונתן לפתח משחקים חדשים למכשיר וגם להסב משחקים קיימים. חברת Gremlin כבר נקבה בשמותיהם של שני משחקים Lionhead ו־Black and White.



Lula: Virtual Babes

"פורנוגרפיה זה ענין של גיאוגרפיה", כך נאמר בפתח המחזה הידוע של ג'ורג' ברנרד שאו, "מנחת התה של אחר־הצהריים באוגוסט". ומה הקשר של משפט ידוע זה למשחקי מחשב? האמת - לא הרבה. חברת המשחקים הבריטית Take 2, עומדת להוציא משחק מחשב, שהוא די רגיש מבחינת התוכן שלו. במשחק עליכם להקים אימפריה של הפקת "סרטים כחולים". למי שכבר חושב שרואים הרבה דברים במשחק - טועה. ז אמנם לא משחק צנוע אבל גם לא משחק חושפני. כצפוי, מבקרי המשחקים ובעיקר הפוליטיקאים, כבר מדברים על המשחק יותר מדי. חשיפה כזו מקפיצה את המכירות של משחקים פרובוקטיביים מעבר למגיע להם באמת.

Unreal

בעלי מחשבי המקינטוש שימו־לב: Unreal, אחד המשחקים החשובים של השנה, מגיע גם אל המק. המחיר המומלץ לצרכן בחו"ל הוא כחמישים דולר.

Shadow Company: Left For Dead

חברת I-Magic הכריזה על משחק פעולה/אסטרטגיה חדש לפי.סי. גיבורי המשחק יוכלו לרוץ, לזחול, לטפס, לשחות ולהשתמש בכלי־נשק שונים. מפתח המשחק מבטיחים להפתיע אותנו לטובה. אז נחכה ונראה.

Fighting Layer

Fighting Layer הוא משחק חדש שאמור להגיע אל אולמות הוידיאו בקרוב. מפתחי המשחק הם חבורה של פורשים מקפקום. מפתחים אלה היו האחראים המרכזיים לפיתוח של Street Fighter II המקורי לפני כשש שנים! המשחק החדש הוא לגמרי תלת מימדי ויפעל על "מערכת 12" של נאמקו.

Pitfall 64

Activision מסבה את המשחק הקלאסי Pitfall לנינטנדו־64. המשחק יהיה מעין גירסה של מהדורת הפלייסטיישן שיצאה לאחרונה.

זהה וזכה

לפניכם תמונות מסך של 9 משחקים חדשים! בתלוש ההגרלה מופיעה רשימת שמו
המשחקים מתוכם נלקחו התמונות. כל מה שעליכם לעשות זה להעביר קו בין ש
המשחק לבין מספר תמונת־המסך שלו! בין הפותרים יוגרלו 5 משחקי מחשב



















לכבוד:
מערכת פריק - חידון המסכים (72)
ת"ד 28110 תל־אביב 61280

פתרתי את החידון ואני מעוניין להשתתף בהגרלת הפרסים.

שם: .... משפחה: ....
רחוב: .... מספר: ...... ישוב: ....
טלפון: .... גיל: .... האם אתה מנוי? ....

מס' תמונה	שם המשחק
1	Armored Core
2	Cool Boarders 3
3	Crash Bandicoot 3
4	Dead or Alive
5	Ghost in the Shell
6	Klonoa
7	SpiceWorld
8	Spyro th ragon
9	The Fifth Element

משחקים * טיפים * אינטרנט...

זה הזמן להתחבר לעיתון הכי חזק בארץ!!

*





פי.סי.
נינטנדו-64
סאטורן
פלייסטיישן
משחקי וידיאו

מתנה משחק מחשב

לכבוד
פריק - מחלקת מנויים
ת"ד 28110
תל-אביב 61280

אני מזמין מנוי שנתי לפריק. דמי המנוי לשנה: 6 תשלומים שווים של -.44 ש"ח.

שם: ________ משפחה: ________
רחוב: ________ מספר: ________
ישוב: ________ מיקוד: ________
טלפון: ________ כתה: ________

מצורף בזה 6 צ'קים/פרטי כרטיס אשראי:
בעל הכרטיס: ________ ת"ז: ________
מספר כרטיס: ________
תוקף כרטיס: ________ חתימה: ________

כל מנוי מקבל עוד חודשיים מנוי חינם ללא תשלום!

טלפון להזמנות: 03-6874267

בין השעות: 09:00 - 15:00 * ניתן לשלוח לפקס. 03-5373906